

軟體世界

重拾純真爛漫的童年

——威利奇遇記



銀河飛將總司令專訪

飛狼突擊隊——超級飛狼

火星之旅物品修改法

創世紀 VI 祕密指令

命運之賊修改篇

緝毒特勤組修改篇

命運之賊完全攻略(一)

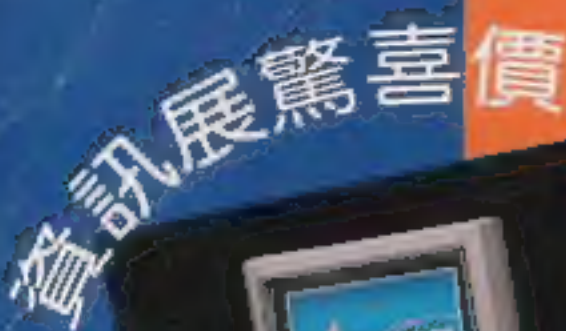
魔眼殺機攻略——終結眼魔

銀河飛將 II ——無敵程式 I

軟體世界駐校代表大曝光

33

1991年12月號



萊思康翻譯機



91"台北資訊展
11/30~12/9
台中資訊展
12/14~12/19
高雄資訊展
12/24~1/2



亞洲筆記型電腦



PRINTEC 24針印表機

世 昌(02)094-5781	王 宇(02)811-4367
陳 宇(02)306-6034	潘 斌(02)335-5118
侯 偉(02)352-7167	張 凱(02)475-2582
趙 兵(02)556-7935	李 安(00)476-2000
世 昌(02)380-7588	(02)356-7805
提 宇(02)311-0002	王 勇(02)44-8778
梁 勇(02)725-5533	吳 曉(02)778-3056
鄭 彬(02)742-8514	張 斌(02)668-5245
李 斯(02)356-6784	張 勇(02)608-2596
陳 斌(02)355-2467	張 勇(02)488-5825
元 鈞(02)251-5381	公 鈞(02)707-5545
合 泰(02)096-0885	人 杰(02)733-7544
品 德(02)095-0712	任 鈞(02)802-4425
陳 偉(02)683-0506	陳 偉(02)687-3025
王 凱(02)381-5577	范 仁(02)917-0123
王 凱(02)388-5577	范 仁(02)425-5825
	王 凱(02)555-4777

馬 特 00525-6772
 胡 金 081571-4471
 殷 聖 000525-0805
 凌 敏 030221-6775
 (在中國)
 亞 聯 041552-1628
 李 安 080708-4036
 亞 果 041661-6606
 亞 果 041775-3086
 賀 文 041667-1582
 李 安 041775-4036
 羅 敏 041623-3373
 西 尼 021636-4338
 關 寶 041571-6282
 坐 望 041664-4517
 許 三 021692-3655
 亞 聯 041661-6606

[illegible]

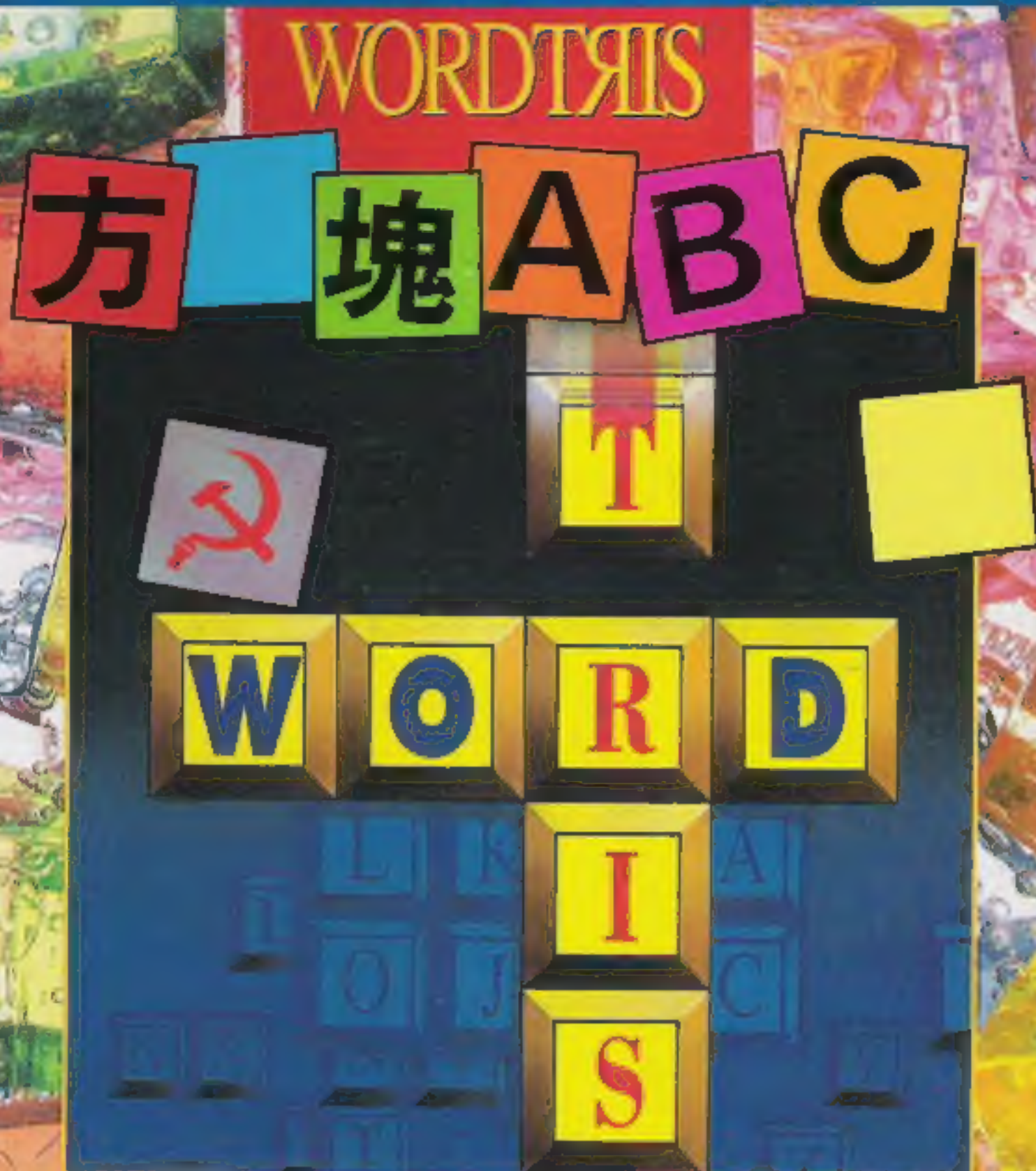
中 國 : 090307-2833
 (泰國區)
 暹 羅 06-327-8737
 泰 大 090304-1988
 印 尼 081370-2950
 古 隆 090309-4888
 日 本 063532-2700
 菲 律 083232-2841
 (台灣區)
 台 灣 090334-4382
 新 加 坡 090328-8800
 香 港 090353-1479
 澳 門 090359-5099
 (馬來西亞)
 星 加 坡 090353-1479

总第037550-155
 第037551-876
 第037552-1063
 第037553-1769
 (三多占)037554-8779
 第037555-5762
 上正037556-5235
 第037557-2579
 子二家037558-2703
 内内037559-7545
 云大037560-4819
 上037561-2533
 爱民037562-5316
 第037563-1555
 第037564-3570

荷蘭 0077089-1512
 德國 0077016-3690
 哈爾濱 007713-3690
 加拿大 007758*-4243
 上海 0077012-2103
 漢口 0077111-6313
 久留米 007722-0101
 五福宮 007713-7905
 五福宮 007721-1000
 麻六甲 007747-0101
 台南 0077258-3591
 野魯達 007723-6001

(野馬區)
漢 河(06)778-1141
亞木學路(06)778-8881
安 納 賓(06)778-4778
又 迎(06)16-81-3441
興 隆(06)778-7778
白 河(06)778-8881
庫 爾 德(06)752-2241
(東塔區)
安 安(06)927-1921

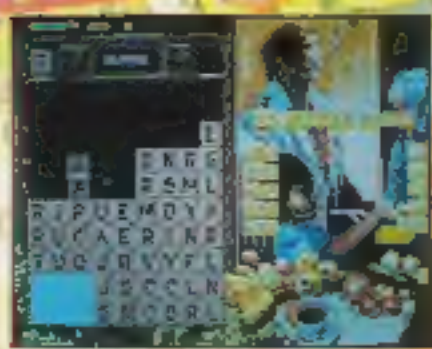
玩遊戲背單字？別開玩笑了！



你真的不相信一邊玩俄羅斯方塊遊戲，可以一邊背單字？
那你就真的落伍囉！

出品俄羅斯方塊的 Spectrum HoloByte 公司所最新發行的方塊 ABC，不僅可以讓你享受玩俄羅斯方塊時的緊張刺激，更能讓你邊玩邊背英文單字囉！裡面內建將近六萬個英文單字，哇！任你一輩子也背不完。而且還可以兩人同時切磋琢磨，畫面更是比上幾代更為細緻逼真，喝！簡直是帥呆了！

要玩就趁早，趕快就近向軟體世界經銷商購買方塊 ABC，下次玩這個遊戲時，保證理由充足——「我在背單字！」——絕對不會再找藉口了！



Spectrum HoloByte

機：種：1M 7C XT/AT 記憶體：640K 顯示：單色/CGA/EGA/VGA 操作：鍵盤 / 搖桿 / 滑鼠 類型：益智

片數：1片(1.2M) 售價：NT\$ 150元 ☆支援魔奇音效卡



封面故事

腳 踏滑板逍遙遊，帥吧？說我模仿？沒法子啊，說來說去，都要怪我的主人威利，也不知道他是那顆福星高照，只不過把自己的童年往事往電腦螢幕上一搬，就日進斗金，聲名大噪——你說威利奇遇記？對啦！

嘿嘿，他有他的奇遇記，我也要去闖我的蛙國歷險記了！

國內報導

- 18 校園花絮—高醫篇
- 19 軟體世界駐校代表名單大曝光

補習街

- 26 修改基礎班講義

國外報導

- 30 訪銀河飛將總司令
—Chris Roberts(一)
- 32 道聽塗說—俄羅斯軼事

NEW FILES

- 1 方塊ABC (Wordtris)
- 4 樂透黃金夢 (Lotto Gold)
- 5 鐵血傭兵 (Hard Nova)
- 6 威利奇遇記
(The Adventure of Willy Beamish)
- 8 火星大懸案 (Martian Memorandum)
- 9 雪山競技 (The Games: Winter Challenge)
- 10 吞食天地

強片預告

- 12 4D Boxing
- 13 F-117A
- 14 警察故事3—陰謀
(Police Quest 3: The Kindred)
- 15 GUNSHIP 2000
- 16 聖域傳說

百戰天龍

- 37 緝毒特勤組修改篇
- 飛狼突擊隊—超級飛狼
- 38 火星之旅—物品修改法
- 洪荒帝國—直奔終點
- 39 創世紀VI 秘密指令
- 42 妙賊奇弗物品修改法
- NEW星式七號第1、4關必殺絕招
- 43 御封戰將修改篇更正
- 鐵路大亨小秘技
- 44 光速先鋒物品修改法
- 45 猴島小英雄另一發現
- 46 幽靈騎士怪物屬性修改法
- 築城大師金錢修改法
- 47 命運之賊修改篇
- 48 魔眼殺機無敵版



封面故事

腳 跳滑板過溝壑，帥吧？說我模仿？沒法子啊，說來談去，都要怪我的主人威利，也不知道他是那顆福星高照，只不過把自己的童年往事往電腦螢幕上一搬，試日進斗金，聲名大噪——你說威利奇遇記？對啦！

嘿，他有他的奇遇記，我也要去闖我的蛙國冒險記了！

國內報導

- 18 校園花絮—高醫篇
- 19 軟體世界駐校代表名單大曝光

補習街

- 26 修改基礎班講義

國外報導

- 30 訪銀河飛將總司令—Chris Roberts(一)
- 32 道聽途說—俄羅斯轍事

NEW FILES

- 1 方塊ABC (Wordtris)
- 4 樂透黃金夢 (Lotto Gold)
- 5 鐵血傭兵 (Hard Nova)
- 6 威利奇遇記 (The Adventure of Willy Beamish)
- 8 火星大懸案 (Marsian Memorandum)
- 9 雪山競技 (The Games: Winter Challenge)
- 10 吞食天地

強片預告

- 12 4D Boxing
- 13 F-117A
- 14 警察故事3—陰謀 (Police Quest 3: The Kindred)
- 15 GUNSHIP 2000
- 16 聖域傳說

百戰天龍

- 37 緝毒特勤組修改篇
- 38 飛狼突擊隊—超級飛狼
- 38 火星之旅—物品修改法
- 38 洪荒帝國—直奔終點
- 39 創世紀VI秘密指令
- 42 妙賊奇兵物品修改法
- 42 NEW星式七號第1、4關必殺絕招
- 43 御封戰將修改篇更正
- 43 鐵路大亨小秘技
- 44 光速先鋒物品修改法
- 45 猴島小英雄另一發現
- 46 幽靈騎士怪物屬性修改法
- 46 豪城大師金錢修改法
- 47 命運之賊修改篇
- 48 魔眼殺機無敵版

軟體世界

英雄交響曲

- 34 演奏超級作曲家之樂曲

遊戲攻略

- 49 魔眼殺機完結篇
- 59 火星之旅完全攻略(三)
- 65 命運之賊完全攻略(一)
- 72 銀河飛將II—帝國逆襲
- 77 拯救地球完全攻略(四)
- 83 魔戒少年完全攻略(二)
- 88 幽靈騎士完全攻略(二)

71 信口胡謔—電腦遊戲世界

組合語言學與同

- 37 三國演義修改工具程式(二)

PC地帶

- 102 實用Bosskey
- 104 更細緻的單色獸王記
- 105 銀河飛將II—無敵程式1



1991

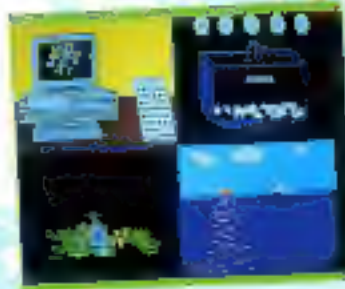
12 December

中軍郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號

33

目錄

總編輯	吳/王伯雄
副總編輯	陳/李和陽
主編	陳/陳海境
編輯	陳/沈錦豐、李漢成
美術編輯	呂淑娟
美術編輯	郭其坤、葉芳娟
廣告企劃	陳編隆、劉信良
資料處理	曾玉華
編輯助理	
	王其玲、林淑敏、柯志祥、
	謝政憲、劉輝、鍾文慶、
	王淑美、楊淳如
美術助理	
	林淑娟、黃文鳳、陳榮隆、
	朱孟花、郭淑芬、林其珍
中文助理	楊靜怡
特約作家	
	葉明輝、吳維強、李利和、
	劉伯岳、陳雲甫、黃其南、
	曾振儒、郭淑勤
駐外特派員	
	亞佛列德
發行所	
	軟體世界雜誌社
社址	
	高雄市三民區民社路63號
聯絡信箱	
	高雄郵政26之34號信箱
法律顧問	
	遠東法律事務所
	陳建隆律師
內大打字	
	長興中大電腦雷射
	排版公司
照相打字	
	佳美電腦照相打字行
	創意電腦照相排版公司
製版	
	聯華彩色印刷製版公司
印刷所	
	長興文化事業股份有限公司
	長壽市祥和路10號



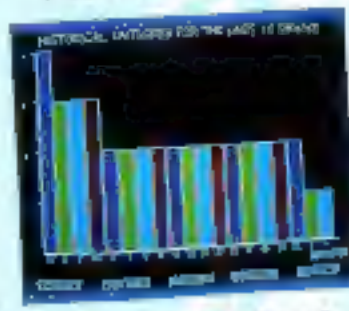
我們堅決反對賭博！
我因為它會令人傾家蕩產，會令人不務正業，會造成許許多多的社會及家庭問題。但是我們無法否認某些人的賭性堅強！如果你真的無法忘情賭博的快感！那麼何不先在電腦上試試你的運氣再說呢？

樂透黃金夢，一個以科學方法模擬並分析樂透遊戲的軟體，除了

提供給你流行美國各州的38種不同的樂透遊戲玩法外，也提供了自行設計玩法規則的功能。在這裡，你可以設計你自己所知道的玩法，也可以在電腦上試試看你是否真的如自己所想像的那麼有橫財運！

另外本遊戲還提供了七種科學分析方法（百分率分析法、歷史資料分析法、數字分析法、中獎及落選機率分析法、同時出現分析法、個人資料分析法、中獎重複分析法）。以科學

機率分析幫你挑選出最有可能得獎的數字組！你將能印出所謂的××牌是否真的靈驗？或者也只是一種機率上的巧合罷了！



最後我們還是提醒心長的奉勸賭位諸仙，絕對不要拿錢去賭博！想享受賭博的樂趣，只

要購買樂透黃金夢，它絕對可以帶給你最安全的賭博快感。



機 體：IBM PC XT/AT
記憶體：640K
顯 示：單色/CGA/EGA/VGA
操 作：鍵盤
類 型：博牌
片 數：2片
售 價：NT\$ 150元
☆支援魔奇音效卡

鐵血傭兵

宇宙，這是一個自古以來最吸引人的名字，沒有人知道在那滿天的星星間，究竟曾發生過什麼樣的事情？而又有什麼樣的事情即將發生？鐵血傭兵所要描述的，就是將人類的想像發揮到極致，帶領我們到一個遙遠的星際環境，去做一趟想像的冒險！



遊戲主要是在一個被稱為「核心世界」的區域中進行，這個區域又由四大星系所構成：史塔爾星系、希伯瑞星系、瓦因星系和瑪斯格尼星系。這裡與現實社會沒有什麼不同，各有各的權力核心，各有各的野心。

到酒吧裡去逛一逛，多與人聊聊，利用遊戲提供的生活化「複語交談系統」，可以套到不少珍貴的資料，有時會聽到招募到一些可用之才！雖然宇宙間充滿著各種生物，但是他們並非全具有敵意的，所說不盡的每個人前來場廝殺。需用錢時，不計其數走私，但是別被高额的獎金給沖昏頭，畢竟天下沒有白吃的午餐，越高的獎金，代表危險性越高，萬一小命不保，大概也無福消受獎金了！若想小賭一番時，可別忘記先存檔吧！否則後果自行負責。有了錢又有了閒時，不如去賭博一下，採購一些重要裝備，它們可算得上是你的生財工具！立體的地球，滿太空船在其中飛翔時，有種說不出的真實感！

讓你的想像跳出腦海，向宇宙的最深處飛去吧！

片 數：4片 售 價：NT\$ 270元 ☆支援魔奇音效卡

機 體：IBM PC XT/AT 記憶體：512K 顯 示：EGA/VGA 操 作：鍵盤/滑鼠 類 型：角色扮演

帶回童年那種有點天真 有點瘋狂、有點呆……的滋味！

威利奇遇記

● 近期内推出 ●

我11歲：

我覺得自己跟威利有一點點像，剛進入威利的世界，就跟我嚇一大跳，他的本事真多呢！嘿！還有，我覺得操作方法很簡單，不管用鍵盤或者滑鼠都很方便，讓人很容易懂的那個選圖形的給我很大的幫助（當然！還是要用到字典或請哥哥姊姊幫我），然後我覺得這個遊戲很適合爸爸媽媽帶著我們玩，並且一邊解釋給我們聽。

我17歲：

玩威利奇遇記就像看了一場動畫卡通或一大堆連續漫畫那麼song。人物造型有點類似小大人（The Little Mermaid）及辛普森家族（The Simpsons）的美國畫風，每個人都有他自己的特色及個性，而且隨著心情變化會有不同的表情、動作。畫面十分活潑、靈巧，製作群手繪技巧的功力，畫面十分活潑，VGA 256 色的彩色畫面，人物的動作更顯得流暢、可愛，一舉手、一投足之間都有說不出的魅力，擋不住的感覺。

給花一下，陽婆婆說：我，我……啊，啊，嘿，好……玩……！讓我玩一下……！

童年的快樂時光垂手可得，無論是幾歲！

我22歲：

這遊戲讓我印象最深刻的就是人物間的對話，充滿了幽默感十足的英式俏皮話及令人暈不勝防的陷阱；沒有點想像力或隨機應變的小聰明是不行的，稍有差池，就有不一樣的結果。隨著進行時快時慢的音樂及逗趣的音效令人拍案叫絕，你可以很清楚的聽到老師的打斷聲、媽媽拍打屁股聲、青蛙跳的聲音、挨打、慘叫聲……等。

我27歲：

這遊戲表面上是個搞笑惡搞，但符合常理的冒險遊戲，但卻含有警世意義存在，尤其剖析人性黑暗面更是針針見血，精闢獨到。將野心政治家動靜取舉動以利私心的嘴臉，刻劃得令人咬牙切齒。另外值得一提的還有其溫馨感人的一面；死去的爺爺曾常會出現在威利的身邊，給予其鼓勵及勸告；寶貝寵物Borry幫了威利一個大忙，而威利也在 Borry 最危險時捨身相救。不管是不存在的靈魂或是動物都是遊戲中的焦點，不因其微不足道而忽略，反藉此帶給遊戲許多正面暗示及附加樂趣。

我35歲：

雖然不能再回到九歲，但這遊戲確實讓我重溫了那年代的美夢，其中刺激的電車追逐及令人捧腹大笑的青蛙跳遠大賽，這兩個新鮮的動作場景，讓我及我的孩子都玩得亦樂乎，笑成一團。「壞孩子」遊戲是我所欣賞的一個設計，這讓威利不會頑皮任性過了頭，我也正準備為我的孩子設計一個呢！

- 全新紙盒大包裝，給你不一樣的賞賜！（大又有好福利！）
- 保留原來的紙盒包裝，為你完整呈現一個九歲男孩的心聲及想法。
- 歡迎遊戲附贈可愛人物貼紙，創造就！
- 製作：遊戲/漫畫
- 顯示：VGA
- 類型：冒險
- 片數：7片(1.2M)
- 記憶：640K

只要擁有赤子之心，歡迎進入威利的世界。

你也有過童年吧？想想那段日子真是天
真無邪！還記得九歲的你（大約是國
小三、四級吧！）曾做過什麼事？是偷賣
寶、好學生？還是偷竊蛋黃、搞日只想
著「玩」及惡作劇？威利也有一個極不平
凡的童年時代，除了必須幫助父親挽回被
高壓的家長外，還要對付平日仗勢欺人
的大個子流氓、散出危言聾小輩安寧的
貪婪野心家，並且還要憑自己的努力實現
多年來的夢想：贏得 Rintari 電玩大賽冠
軍。做夢也沒想到，事
實就這麼一股腦兒的堆
了上來，沒辦法！只好
趕鴨子上架、硬著頭皮
幹了。可想而知這段苦
難旅程是有得過了，眼
死誰手？歡迎各位喜好
冒險的玩家來揭曉分曉
。根據問卷調查，就各
年齡層對本遊戲的看法
如下：



MARTIAN
memorandum

線 索：火星礦場！火星備忘錄！？

自從上次在 Mean Street 中優異的表現後，你已成為蔚為著名的私家偵探。這次則是離奇的大企業家祕密的找上你調查女兒失蹤事件，聲稱是一筆大交易，但是他們可能找錯人了，因為你那超視察底層的特性，可能將抖出一個不為人知的火星大秘密！

這是一個以多媒體方式製作的偵探冒險類遊戲，在遊戲中，你將可以看到並聽到由聲光及語音動畫效果所組合起來的遊戲世界。這是一部前所未有的突破，結合了 ESS 公司，將以本遊戲帶給你完全不一樣的體驗。

類：冒險片 級：全

你將可以看到並聽到
前所未有的突破，裝在電腦
ESS公司，將以本遊戲帶給你完全不一樣的



雪山競技

THE GAMES: 嘿!! 別再冬眠了!!

WINTER CHALLENGE

Accolade



快穿上你的羽毛衣，準備好你的雪橇，
磨亮你的冰刀，再備妥你的滑雪板，大膽
一躍上雪山運動去。

泰山 Ski 提供給你多種冬季奧運指定競賽項目，有刺激衝動的單人雪橇、快速飛馳的陡坡滑雪、考驗耐力的越野滑雪、需要好協調默契的雙人雪橇、滑溜快速的競速滑冰、高度技巧性的大彎道滑雪、軍事訓練般的雙項全能，以及一躍上青天的高空跳遠。各項競技皆刺激有趣，不信的話試試看就知道了！

雪山飛狐，小小的一片1.2M遊戲，卻能帶給你八項運動遊戲的樂趣，並且
陪伴你度過一個熱情有勁的冬季！遊戲中並且提供十三國，五十多個人物圖像供你選
擇，而且還可以十人同玩哦！另外更提供了極佳的音效展現以及數位化語音。操控及畫面絕
對都極為流暢，呼嘯而過的速度感更可以輕易感受到哦！

別再遲疑了！冬季奧運即將在1992年聯辦，趕快加緊練習，準備向冬季奧運會進軍！



英雄本色

三國外傳

近期推出



你我皆凡人，生在亂世間
終日征戰苦，一刻不得閒

吞天蟻？好大的口氣！聽說它又叫作三國吞

度，唉……又是一個無聊沈悶的歷史遊戲……
如果你當真這麼想，可取大錯特錯囉！！始

然這個遊戲的背景是以三國時代的歷史故事為線
索，卻不以此為限呢！你可以背負起神聖的歷史
責任，成為除奸扶危，盡滅奸邪的英勇君主，但
何妨輕鬆一下，作個胡鬧荒唐的小蠢三又怎樣！
在遊戲中，全場出場的文武奇才共達177人
之多，只要你魅力夠，鉅財大，天下俊傑盡歸掌
中！北吒風雲，稱霸沙場盡憑32種妙絕古今、出
神入化的計謀，不信敵人絕無倖免，就連保武生
生再世、鬼谷子大師復生也自嘆弗如，直呼「真
君厲害」！非但如此，諸如青龍偃月刀、天龍劍
、亂世顯聖……等神兵利器也將一一出籠，威力
之強，嘿……絕對讓你滿意！



多少男子漢、一怒為奪權
多少痴玩家、總想不成眠

除了內容精彩之外，對話之幽默亦堪稱一絕。
臨陣臨逃不打緊，還非要說幾句「場面話」交
代過去，面子才算掛得住。十足的「阿Q精神」
！萬一不幸戰敗，敵人更是會無情地大肆嘲弄一
通……「勝……那會這麼難」？

遊戲精彩並不等於繁瑣難懂！本遊戲不僅操
作簡單得可以，而且非常容易上手呢！就算剛從
沒玩過電腦遊戲的新鳥，也能一下子就進入狀況
！絕非一般駁雜的角色扮演遊戲能比，而且還有
多首配樂哦！

你想要作治世之能臣，還是亂世之奸雄呢？
對於現在的社會現象，你或許感到極度無奈，力
不從心，那麼不妨來到吞天蟻的世界，創立屬
於你自己的蓋世霸業！

機 種：IBM PC AT286/386 記憶體：64KB 顯示：單色/EGA/VGA 操作：鍵盤 類型：角色扮演

片 數：3片(1.2張) ☆支援魔奇音效卡

強片預告

BY DISTINCTIVE SOFTWARE, INC.

BOXING

WITH
TRU-MOTION



PC拳擊迷終於可以大展拳腳了……

期盼多年，最流暢、最逼真的拳擊遊戲
即將向您揮出狠狠的一拳
這次

詳細為您剖析拳擊手生理狀況
以各種角度觀看比賽情形
動作之迅速、肌肉線條之調和自然超乎想像
簡直……與真人無異

可別被幾何形狀的拳擊手給唬住了
他們可是個個身手敏捷，揮拳虎虎生風
摩拳擦掌已久，已達備戰顛峰的你
請準備上場一搏吧

新生代運動類遊戲，你不能草率放過

強片預告

The Definitive Simulation of
America's Radar-Elusive Jet

NIGHTHAWK

F-117A™

STEALTH FIGHTER 2.0



雷霆螢幕上橫天過海
進出科威特、北韓、中東、越南、歐洲及古巴等九個戰場如入無人之境！
世界最驚人的飛機設計——Nighthawk F-117A

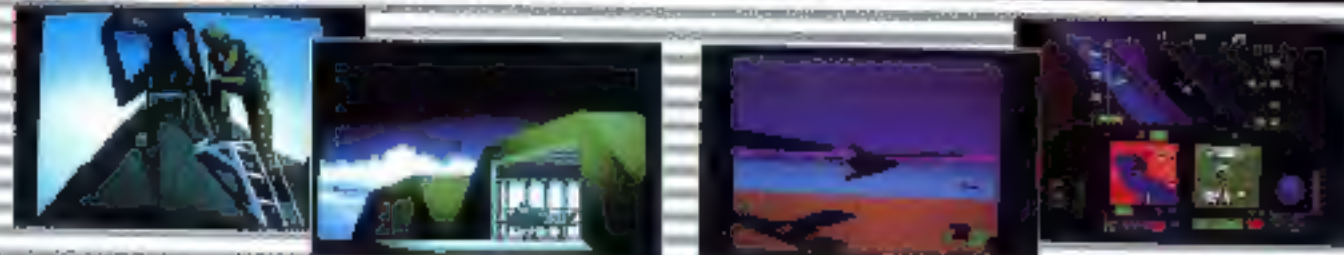
Stealth Fighter 2.0

是——你的秘密武器 ● 敵人的午夜夢魘

模擬遊戲一方霸主 —— MicroProse 公司為您盡攬沙漠領空大權。

MICROPROSE

ENTERTAINMENT SOFTWARE



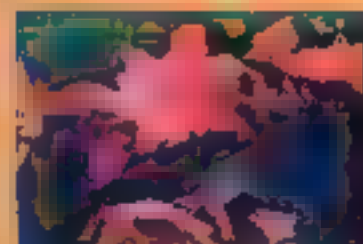
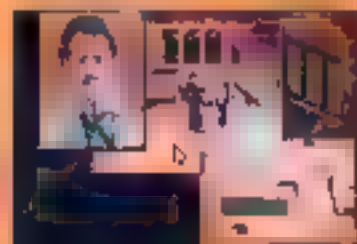
警察故事3

陰謀



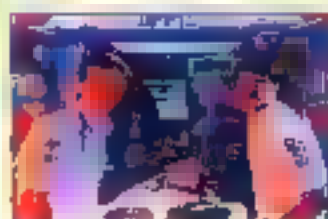
維護公理正義的警探這次將踏進什麼樣的陷阱裡？
到底是什麼樣的陰謀籠罩在他們身上？
復仇！復仇！！永無止境的復仇！！
所有發生的事似乎都各不相干，但卻又環環相扣
這一切口頭行徑，使真相大白，並將幕後操控的那隻手
繩之以法！

「高升」的「高升」，「高升」的「高升」，「高升」的「高升」



警察故事3 陰謀

「高升」的「高升」



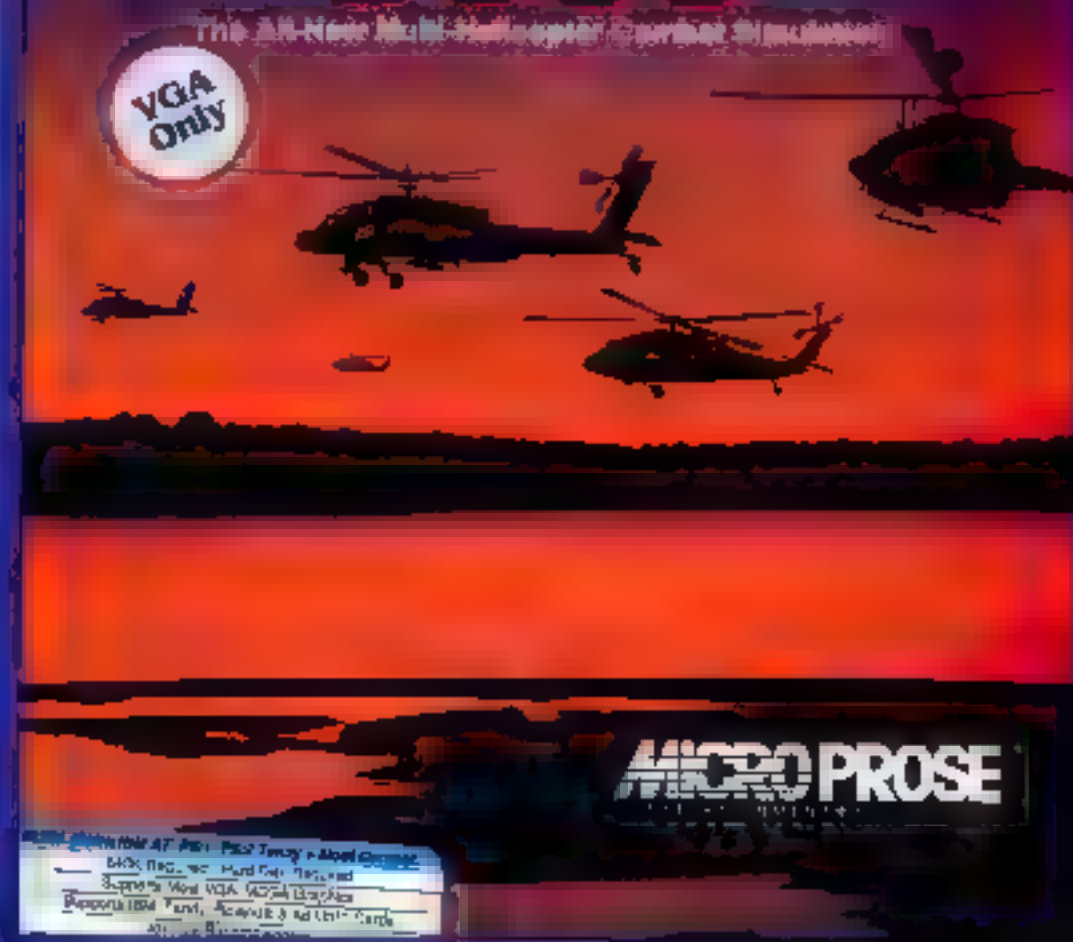
SIERRA 又
經典王者，發
看點港香如何
地。正果明
勿誤勿誤，你
最正義的莊莊。

好模擬遊戲的玩家請由現在開始

強片預告

GUNSHIP 2000

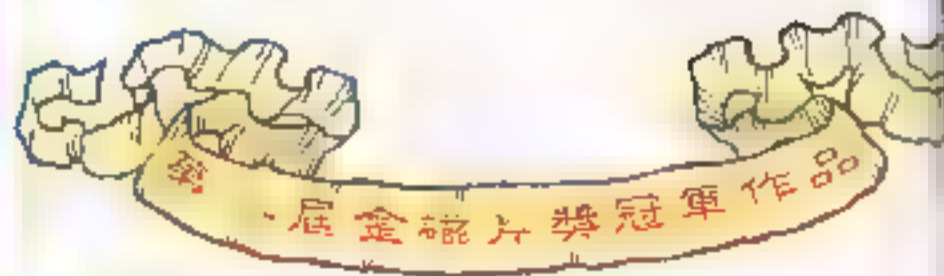
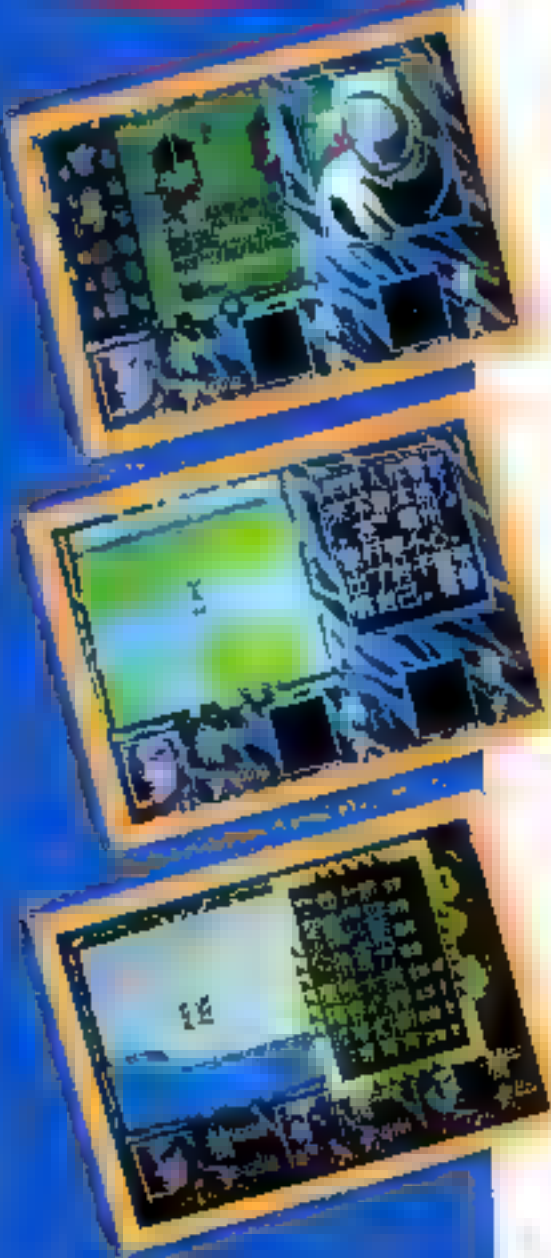
VGA Only



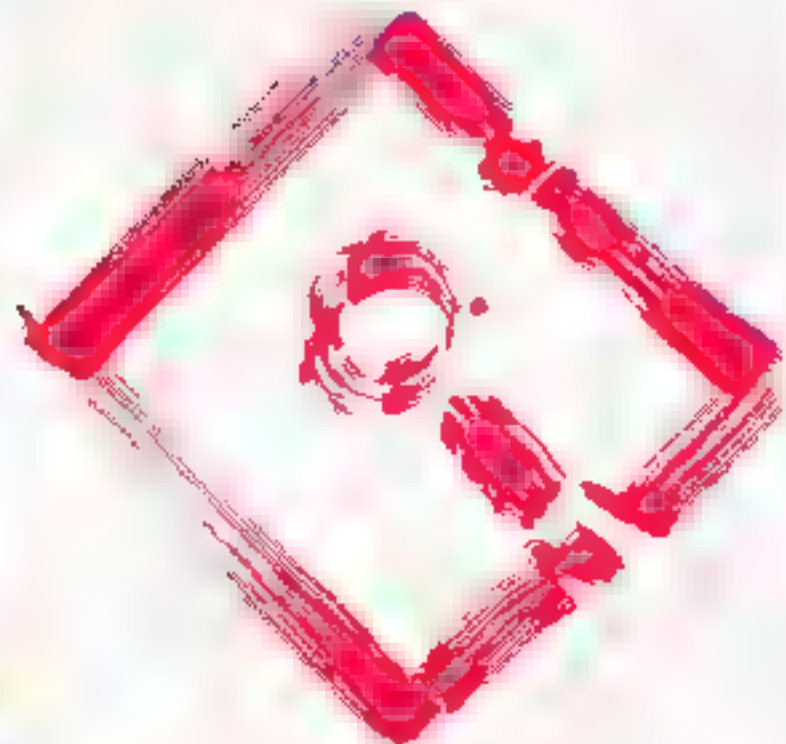
AH	84A	Apache
AH	84B	Longbow
OH	58D	Kiowa Warrior
UH	80K	Blackhawk
AH	1W	Cobra
The AH	84A	Greenback
MD630G		Defender

七種令人聞風喪膽的新式直升機，近期內
將一併向台灣台灣。

橫行預告



聖域傳說



一部平凡的古書，竟使你遭到一場不平凡的劫難。
時空錯亂的異域
遍野的怪獸邪物
應如何對抗？該何去何從？
能扭轉命運，力挽狂瀾嗎？
能洞悉這個中奧秘，脫出重圍嗎？

四川省、銀河帝國傳作者 李超群又一中文 RPG 鉅作

宜古宜今的武器道具
維妙維肖的人物造型
似真似幻的故事劇情

你絕不能夠錯過

軟體世界推廣中文軟體不遺餘力

相信我們的推薦——給你最真的

駐校代表聲援反盜拷

第31期軟體世界雜誌發佈消息之後
部份軟體世界駐校代表主動向軟體世界表示
該社團支持王俊博總裁取締盜版的做法
軟體世界乃發函徵詢全體駐校代表個人自由意願
不意獲得熱烈的回響
特藉本刊一隅披露他們的心聲



校園花絮——高醫篇

月21日一大早6:30分就到公司報到，哇噻我竟是最後到的一位，梅姐、業務課、廠務課人員正忙著將一箱一箱的物品搬上車，軟體世界辦事效率及工作精神，在未進公司前早已有所聞，如今真是百聞不如一見。

到了高醫會場，林社長高興的與我們寒喧，並告訴我們攤位所在地，噫！場地比想像中好，乾淨、整齊、寬敞、明亮，筆者忍不住多拍了幾張照片。

哇！才不過一會兒的光景，軟體世界的攤位亮麗的呈現在會場，吞食天地、聖域傳說、魔笛、繪圖軟體，全體出動，再加上動聽的電腦音樂，將會場的氣氛帶動的十分熱絡。

十時許，現場舉行開幕儀式，高醫院長親臨剪彩、致詞，並參觀參展商品。

不多久，林社長忽然跑向我們，請我們SHOW醫生也瘋狂II腦科篇，隨即院長走過來，由一位實習醫生「操刀」，為一位女患者診斷病情，從問診、記錄、診斷（用針刺、拿槌敲）、下藥，

完全與實際的臨床經驗一樣，甚至連各種變化的X光片也與實際的患者X光片類似（例如腦瘤、血管堵塞），院長看的嘖嘖稱



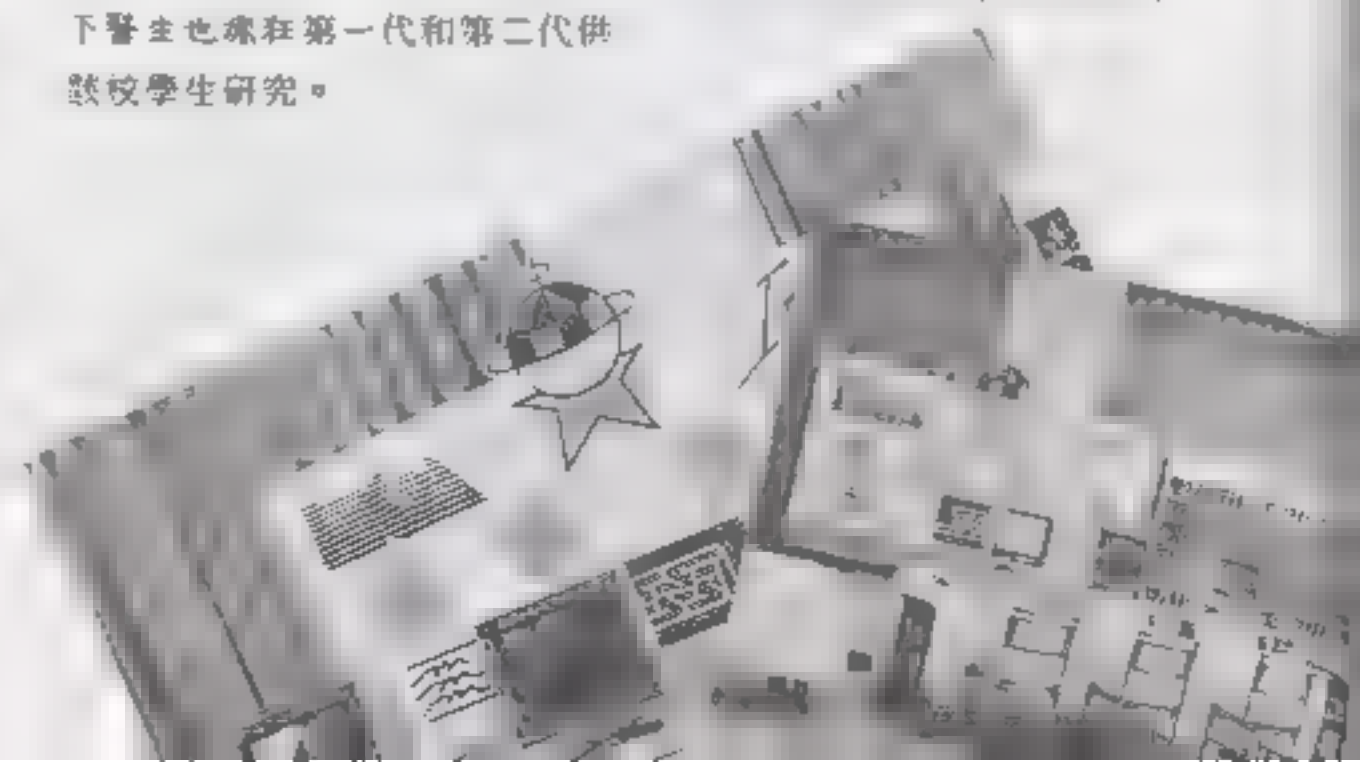
奇，而實習醫生亦玩的不亦樂乎，林社長反應實在有夠快，急忙說，院長「不僅有腦科，尚有內科方面的軟體」院長詳問價格後，直說便宜，立即請該校主任買下醫生也瘋狂第一代和第二代供該校學生研究。



/Small May

展示三天下來，銀河飛船II、吞食天地、聖域傳說、魔笛，在現場激起了熱烈的回響，而醫生也瘋狂I、II在高醫的確頗受注意，沒想到該校師生前去參觀的人潮絡繹不絕，不可諱言該校由於身處醫學界，難免仍會將PC GAME 視同為電玩，藉著這項展示我們盼望讓該校師生認識休閒軟體的趣味性。

據企宣課、服務課表示，未來將大力推廣校際活動，學校若願辦資訊展、專題演講等活動，可與文桂梅小姐聯絡，只要公司在人力、時間上能相互配合，我們非常樂意至各校辦活動的。





軟體世界 駐校代表名單



軟體世界自今年正式成立駐校代表

以來，績效卓佳，為擴大對校內消費者的服務，我們時在本期雜誌中公佈成員名單及工作事項，俾使同學有問題時可找他們為你們服務。

駐校代表工作事項

- 1 張貼海報
- 2 解答疑惑
- 3 產品介紹
- 4 推薦活動
- 5 意見反應
- 6 意見查詢

看完了以上的簡介，想必各位已瞭解駐校代表，現在請在下列名單找找看，你們學校的駐校代表在那裡，有問題可找他幫你解決，OK！

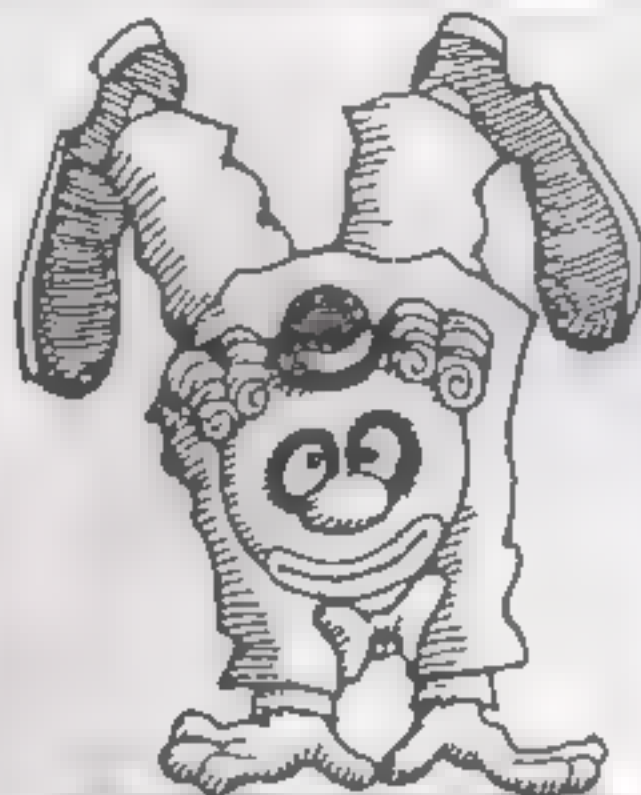
姓名	學校	年級
林建良	勤益工專	一年級
陳建宏	彰化師大	大二
林建志	逢甲大學	大二
鄭同晴	逢甲大學	大二
邱發欽	嘉義高中	二年級
張宏德	彰化高工	年級
呂建民	僑泰工專	年級
張國忠	嘉義高工	初級
陳元峻	台中商專	年級
邱明偉	沙鹿高工	年級
曾友志	鹿港高中	大二
陳吉森	大明高中	年級
謝雅燕	微東商專	年級
李仰龍	中興高工	年級
林智偉	東勢高工	年級
李嘉麟	勤益工專	年級
朱晏瑩	嘉義高中	年級
趙文正	大明工商	年級
左世宇	台中商工	年級
黃士瑞	中區聯訓	年級
李旭程	宜寧中學	年級
郭國鑫	嘉義高工	年級

姓名	學校	年級
林建良	勤益工專	一年級
陳建宏	彰化師大	大二
林建志	逢甲大學	大二
鄭同晴	逢甲大學	大二
邱發欽	嘉義高中	二年級
張宏德	彰化高工	年級
呂建民	僑泰工專	年級
張國忠	嘉義高工	初級
陳元峻	台中商專	年級
邱明偉	沙鹿高工	年級
曾友志	鹿港高中	大二
陳吉森	大明高中	年級
謝雅燕	微東商專	年級
李仰龍	中興高工	年級
林智偉	東勢高工	年級
李嘉麟	勤益工專	年級
朱晏瑩	嘉義高中	年級
趙文正	大明工商	年級
左世宇	台中商工	年級
黃士瑞	中區聯訓	年級
李旭程	宜寧中學	年級
郭國鑫	嘉義高工	年級

姓名	學校	年級
林建良	勤益工專	一年級
陳建宏	彰化師大	大二
林建志	逢甲大學	大二
鄭同晴	逢甲大學	大二
邱發欽	嘉義高中	二年級
張宏德	彰化高工	年級
呂建民	僑泰工專	年級
張國忠	嘉義高工	初級
陳元峻	台中商專	年級
邱明偉	沙鹿高工	年級
曾友志	鹿港高中	大二
陳吉森	大明高中	年級
謝雅燕	微東商專	年級
李仰龍	中興高工	年級
林智偉	東勢高工	年級
李嘉麟	勤益工專	年級
朱晏瑩	嘉義高中	年級
趙文正	大明工商	年級
左世宇	台中商工	年級
黃士瑞	中區聯訓	年級
李旭程	宜寧中學	年級
郭國鑫	嘉義高工	年級

軟體世界駐校代表名單大曝光

·因某些人缺少班級資料，故以擅長遊戲種類代替。



吳明雄	虎尾高中	年級
張國宏	虎尾高中	年級
李育恩	東海大學	年級
張國瑞	大明高中	年級
朱逸偉	僑泰工家	年級
王國順	秀水高工	年級
汪南仁	中州工專	年甲班
歐陽斌	中州工專	年級
吳瑞隆	中州工專	機 乙
張世明	文華高中	一年 班
黃子豪	清水中學	年 班
張明倫	立人中學	年級
柯建祥	彰化高中	年級
張志賢	彰化高中	二年 班
谷忠國	建國工專	年 班
李東昇	光華高工	三年級
陳志欣	彰化高中	二年級
吳俊德	台中 中	年級
梁志寧	台中一中	二年12班
廖卓賢	台中一中	二年12班
林明良	台中二中	三年九班
林正良	中興大學	二年級
林正良	微東商專	四年級
廖淑慧	微東商專	二年忠班
陳安元	台中商專	三年級
陳永學	東海大學	四年級
曾文賢	中正高中	資訊三孝
王立偉	中正高工	資三孝
邱財隆	岡山農工	二年級
黃志信	岡山農工	四年級
孫維德	岡山高中	三年一班
楊承哲	大榮工商	三年乙班
黃恒志	東方工專	電五甲
邱文宏	東方工專	機五乙
林俊呈	前鎮高中	二年級
謝恒光	道明中學	三年10班
孫育仁	道明中學	年四班
方國英	國光中學	二年丙班
占錦熹	中山高中	二年級
施明宏	普門中學	年級
章立人	台南高工	甲 班
楊榮賢	臺南一中	二年級
李英明	正義工家	資三甲
廖耿生	高 醫	二年級
許國風	高雄工專	二年級
呂憲卦	高雄工專	士一甲

李俊成	再興高中	年級
林高國	文化大學	四年級
黃振倫	師大附中	年級
柏建雄	成功高中	年20班
黃尚文	成功高中	年級
李錫哲	中興中學	年級
麥勝瑞	華夏工專	年 班
李金發	內湖工專	年級
邱聯盛	四海工專	年 班
王善立	四海工專	年 班
楊佳霖	瑞芳高工	年乙班
王二慶	明志工專	年甲班
黃經文	台灣大學	年級
梁直青	輔仁大學	年級
吳宗翰	木柵高工	年級
賴榮禾	光仁中學	年級
吳明輝	光武工專	一年級
王立民	致理商專	年級
高海民	稻江商專	年級
吳建宏	板橋中學	年四班
藍張隆	基隆中學	年級
徐維成	政治大學	年級
吳一達	健行工專	五年級
姜智彰	健行工專	年 班
周詩誠	中壢高中	年 班
陳永亮	中原大學	年 班
蕭文至	華華工專	年級
林鴻銘	元智學院	年 班
鍾典憲	楊梅高中	年級
許進陵	明新工專	年 班
吳克志	至善工商	二年甲班
王健民	桃國高中	年四班
陳冠維	桃園高中	年八班

林 健	東山高中	年級
王建訓	景文高中	電 四
蔡榮文	清華大學	一年級
陳人毅	交通大學	年級
陳銘堅	人華工專	年 班
戴華能	竹東高中	年四班
彭 斌	竹東高中	年級
陳人銘	新竹高工	一年級
莊南岳	新竹商專	年級
陳志勤	實驗中學	年級
梁朝安	新竹中學	年仁班
李鴻基	光復高中	汽 班
孫政平	建台中學	二年級
蔡成發	花蓮高工	資一乙
徐建發	苗栗農工	年級
黃 輝	美國學校	年級
朱國民	新埔工專	年級
黃威仁	人誠高中	年級
張 宏	台北工專	五年級
林義傑	台北工專	年乙班
黃志凱	世界新專	五 編
蕭永平	中華工專	年 班
李中傑	中正高中	年 0班
賴 傑	中正高中	年級
賴 宏	台北商專	電 乙
林俊鈞	淡水工專	年級
吳 亮	淡水工專	年級
許 元	黎明工專	五年級
李慶忠	大誠中學	年五班
簡文祥	基隆商工	年乙班
呂建華	木柵高工	廣 甲
江志宏	大誠高中	一年七班
王雄輝	基隆中學	年六班
吳志誠	基隆中學	年四班
丁鎮忠	新埔工專	年級
許振魁	明志工專	年級
盧耀正	光復高中	年級
劉王昌	光華高中	年級
吳志遠	逢甲大學	工業四甲
賴新鎮	青年高中	年級
吳允正	南開工專	年乙班
伍傳聖	南開工專	四年級
林宏坤	南開工專	子 戊
蕭嘉武	台中商專	年級
張孔揚	中興高工	一年級
趙令聖	虎尾高中	二年13班



黃大鵬	竹東高中	年 班
張國鴻	新竹高工	年級
黃鶴群	新竹高工	電 甲
廖永聖	實驗中學	年級
黃彥彰	斜石中學	年級
張興秀	苗栗中學	年級
孔維良	聯合工專	年級
林旺生	蘇澳海專	年級
余家瑞	宜蘭高中	年 班
曾秋雄	建國工專	四年級
余慶麟	中原大學	年級
郭維志	彰化高中	年九班
林萬武	台北工專	年級
黃仁聰	光仁中學	年級
邱國華	世界新專	年級
江坤林	中華工專	年級
莊承鈞	中正高中	年級
許鴻勝	新埔工專	年級
王國慶	秀水高工	年級
柯登堯	勤益工專	年級
蔡仁傑	埔里高工	年級
楊長煥	台東高中	年級
洪俊盛	公東高工	年級
黃正一	台東航院	年級
黃志雄	公東高中	年級
陳豐斌	公東高工	年級
鍾紹康	弘光護理	年級

王文德	台灣大學	年級
陳冠群	延平中學	年級
黃鴻雄	木柵高工	年級
楊士雄	宜寧中學	年級
蔡國華	泰山中學	年級
林國華	徐匯中學	年級
黃永輝	德明商專	年級
李國慶	強恕高中	年級
林一利	豫章工商	年級
吳仁益	良慶高商	年級
黃家強	健行工專	年級
謝志雄	黎明工專	年級
周立慶	中環高中	年級
黃仁豪	中原大學	年級
郭學路	振聲中學	年級
張博倫	新興工商	年級
陳建光	振梅高中	年級
王昭龍	明新工專	年級
吳國輝	至喜工商	年級
陳仁輝	復興高中	年級
蔡政化	開平工商	年級
郭思齊	建國中學	年級
羅少星	景文高中	年級
蔡五祥	育華大學	年級
陳昱仁	交通大學	年級
黃遠福	人學工專	年級
陳志志	竹東高中	年級

許文雄	高雄工專	年級
林國華	高雄工專	年級
李立斌	高雄工專	年級
林乃進	高雄工專	年級
楊振強	高雄中學	年級
楊振強	高雄高工	年級
楊振強	正修工專	年級
陳海平	正修工專	年級
謝志雄	永達工專	年級
蔡明輝	鳳山高中	年級
林金鋒	鳳山高中	年級
王鴻中	國際商工	年級
郭晉文	高雄工專	年級
李振信	大仁醫專	年級
李文欽	師大附中	年級
鍾國文	開南補校	年級
張峻榮	成功中學	年級
黃敬成	智光商工	年級
賴心祥	新興工商	年級
許政	復興工專	年級
陳威遠	內湖高工	年級
李慶雲	四海工專	年級
蘇文彬	大安高工	年級
簡維震	大安高工	年級
許名瑞	東南工專	年級

花寶

益 益

如果您需要刊登廣告 02-3848088轉273



徵

稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

- ◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版 220 號，珍藏版 60 號以後）。
- ◎百戰天龍：（限貴族版 220 號，珍藏版 60 號以後）
 - (1) 遊戲程式修改稿（含無敵版）。
 - (2) 遊戲資料檔剖析。
 - (3) 攻略小秘技。
- ◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附畫解說戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線（限珍藏版 40 號，貴族版 200 號以後）。
- ◎補習街：為各類遊戲初級玩家補習。
- ◎電玩短路：關於 PC GAME 的趣味漫畫（請註明真實姓名）。
- ◎PC 地帶：關於 PC GAME 的軟體探討（含程式發表）。
- ◎邁向寫 GAME 之路：歡迎對寫 GAME 有興趣者共襄盛舉（可連載）。
- ◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

- ◎務必註明真實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！
- ◎無退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。
- ◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，上可將檔案寄來，附註「稿件」，要退稿，請註明「稿件」。
- ◎附圖畫表者請附原稿，以備查核。圖畫者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色

要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進等磁片附寄來。

程式稿

- (1) 請附磁片，以便檢驗。
- (2) 請註明所屬遊戲名稱及類型，如「英雄交響曲」或「無敵版」。

◎圖畫稿：

- (1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並註明。
- (2) 線條力求簡明、清晰。
- (3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

單幅漫畫規格：

- (1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。
- (2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計畫可先來信詢問（請附回郵）。

◎本刊對採用的稿件有修改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；漫畫每幅 300 元起。

◎來稿請寄到：高雄市郵政 28 之 34 號信箱。

徵求下列文章：

明星戰場心得

黑武士攻略

方塊 ABC 心得

樂透黃金夢心得

小 啓

●軟體世界雜誌第 22 期「新版單色台基遊戲程式」，僅限 SIERRA 遊戲使用，而且這些遊戲在 INSTALL 時會出現像第 22 期 81 頁的畫面。

●神州八寶中自動修改程式已收錄在貴族版 266 號方塊 ABC 的 PRED 子目錄中。

電玩短路

三 六出祁山篇

記得，以後別在馬路上穿紅內褲



FRANKIL

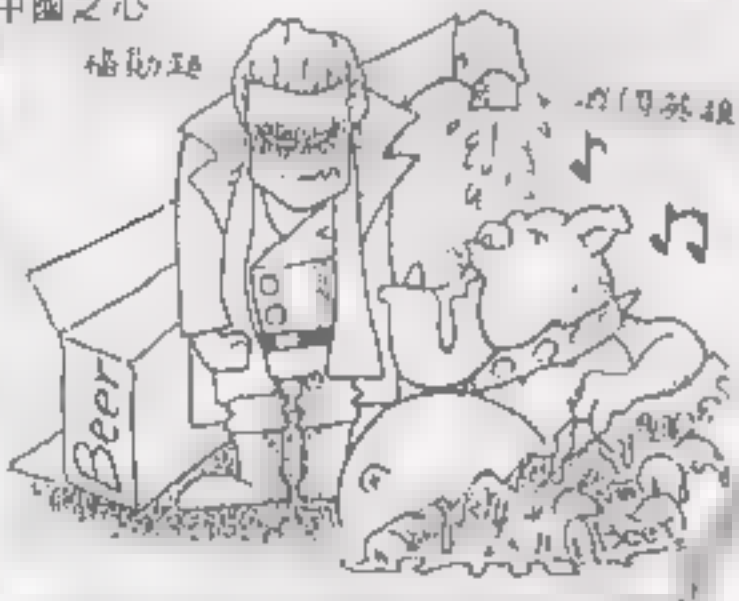
孔明調派大軍征伐曹操。大軍到祁山時，孔明又對祁山的風景動工了。



中國之心

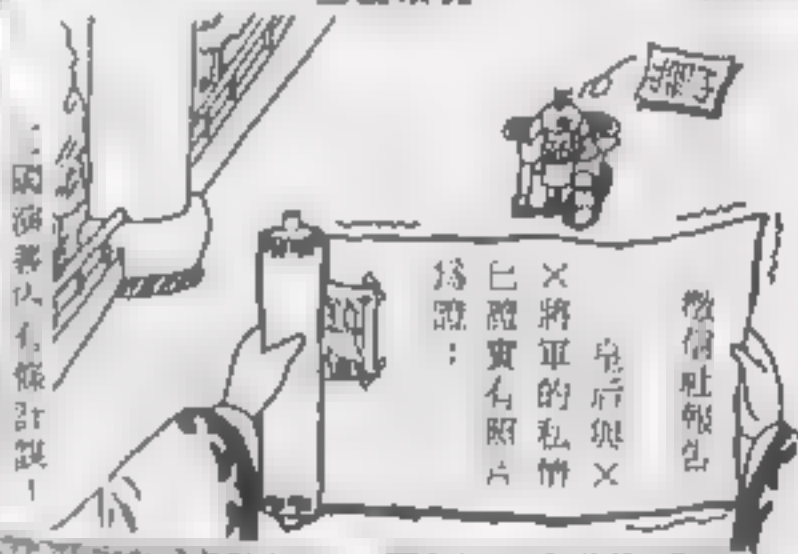
福助題

機智的 Lucky 想盡法子對付宮殿廚房中的惡犬



寫

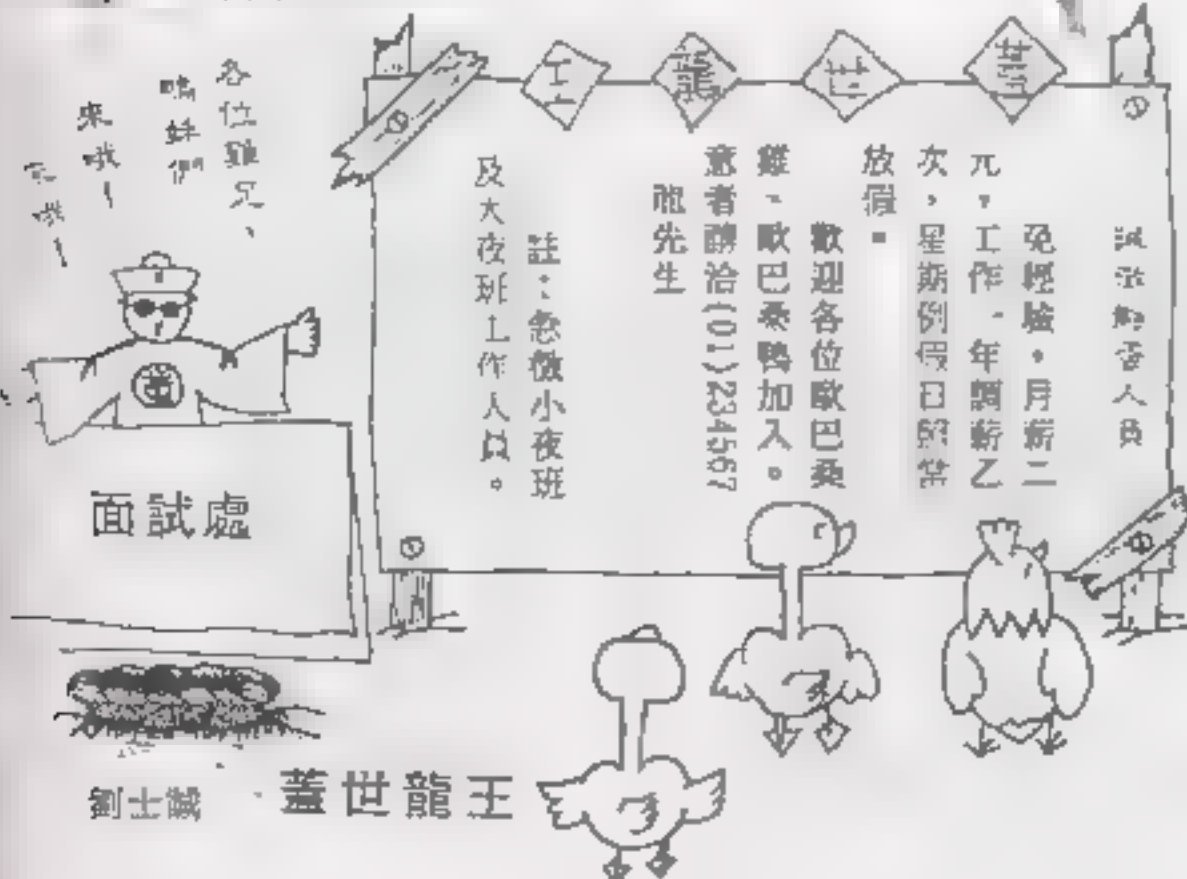
寫書便疑，但這方不只降低忠誠度了。



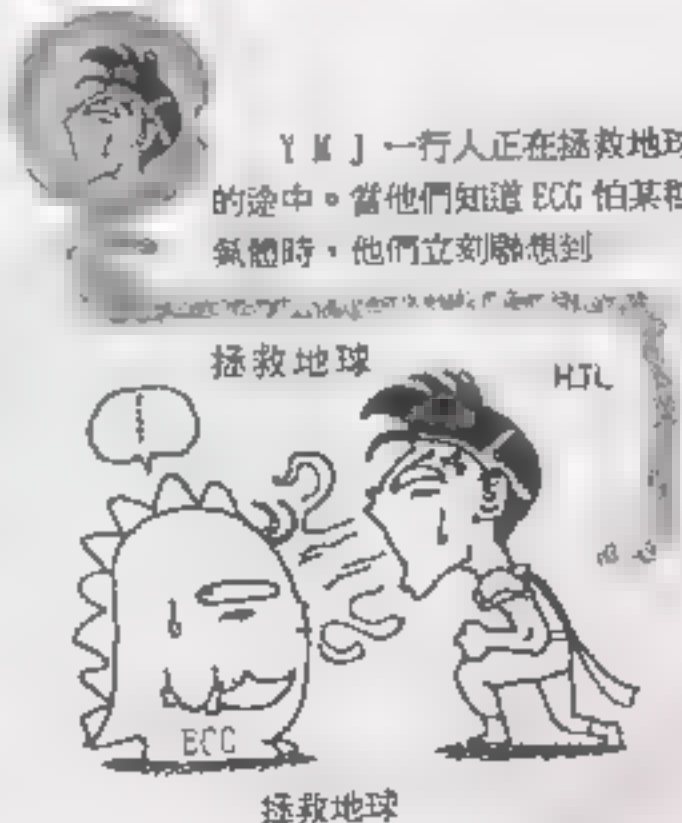
三國演義

蔡文逸

由於台電時常跳機，電費又如此昂貴，爲了解蛋只好



Y M J 一行人正在拯救地球的途中。當他們知道 ECG 怕某種氣體時，他們立刻聯想到



拯救地球

雖說進行遊戲要養成存檔的好習慣，以免遺憾，不過，如果一命嗚呼，存檔就免了吧！！



邱仁治



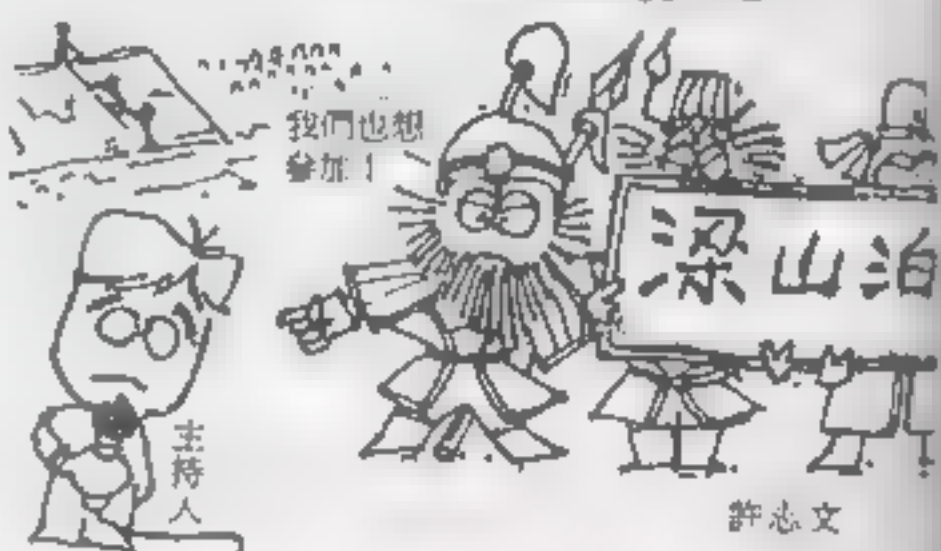
在冒險旅程中打不過時，除了逃以外，還有另一種選擇……



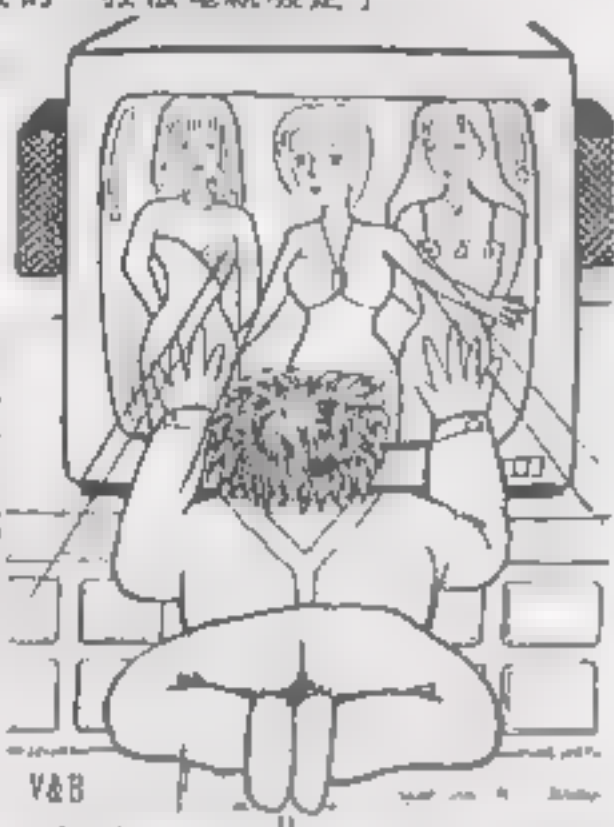
某日百戰百勝在錄「好漢坡」的單元時，突然來了一大票人馬，聽說能通過好漢坡的人，一定是好漢一條，因此某些人也想證明一下



百戰百勝



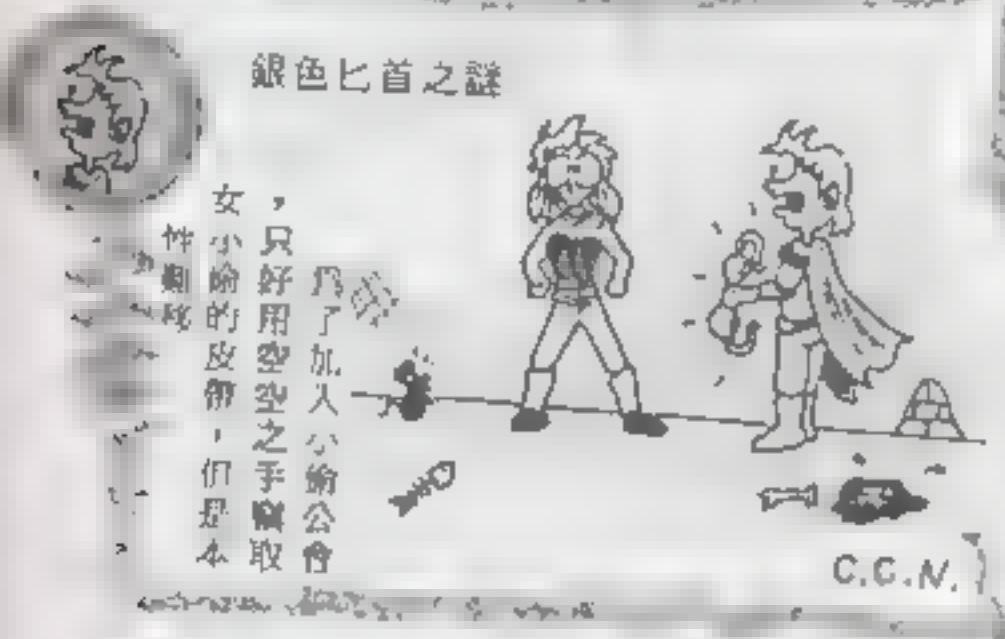
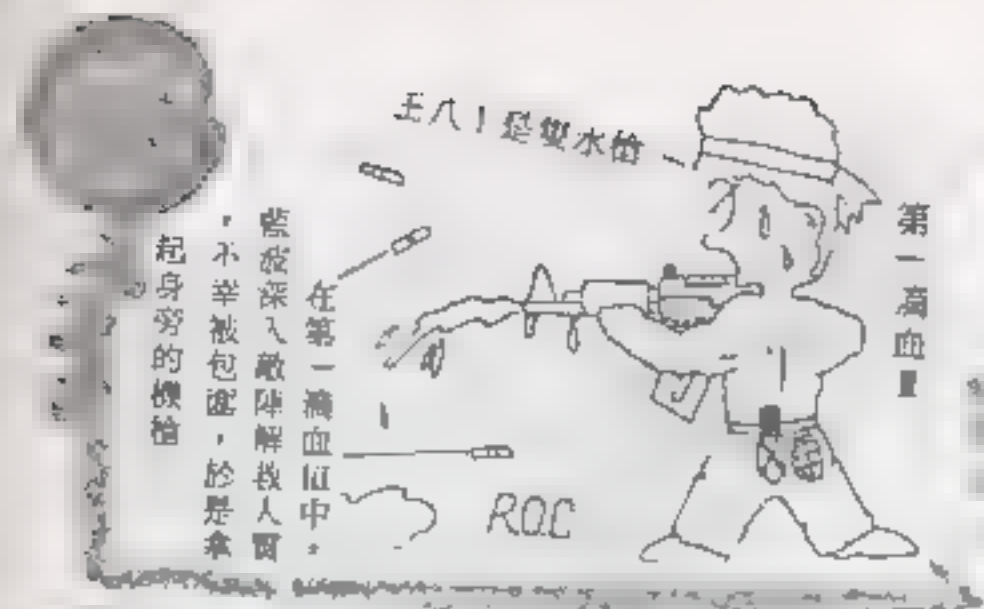
親愛的，我被電視吸走了



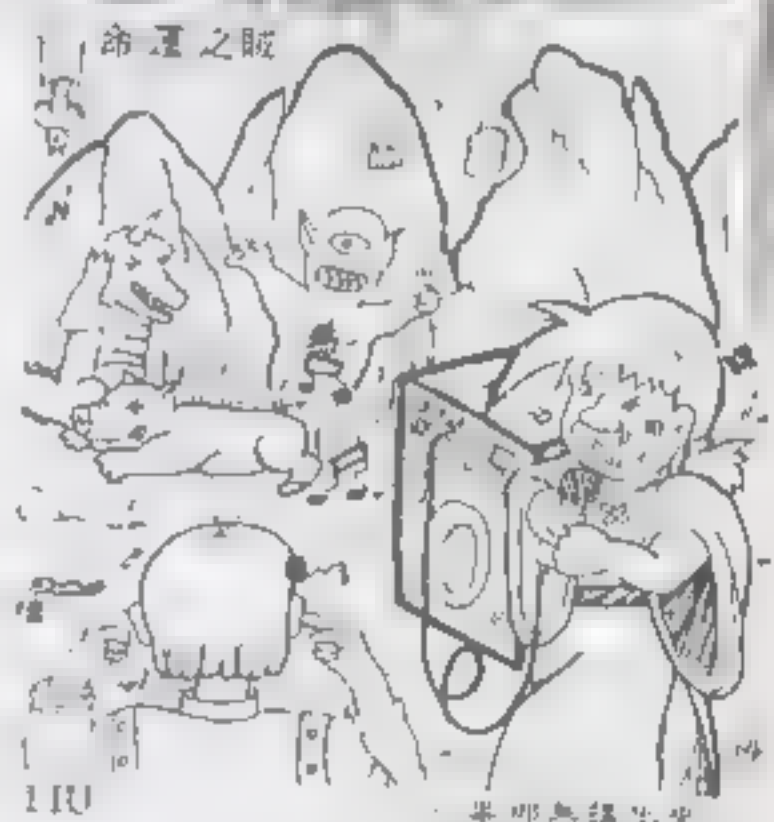
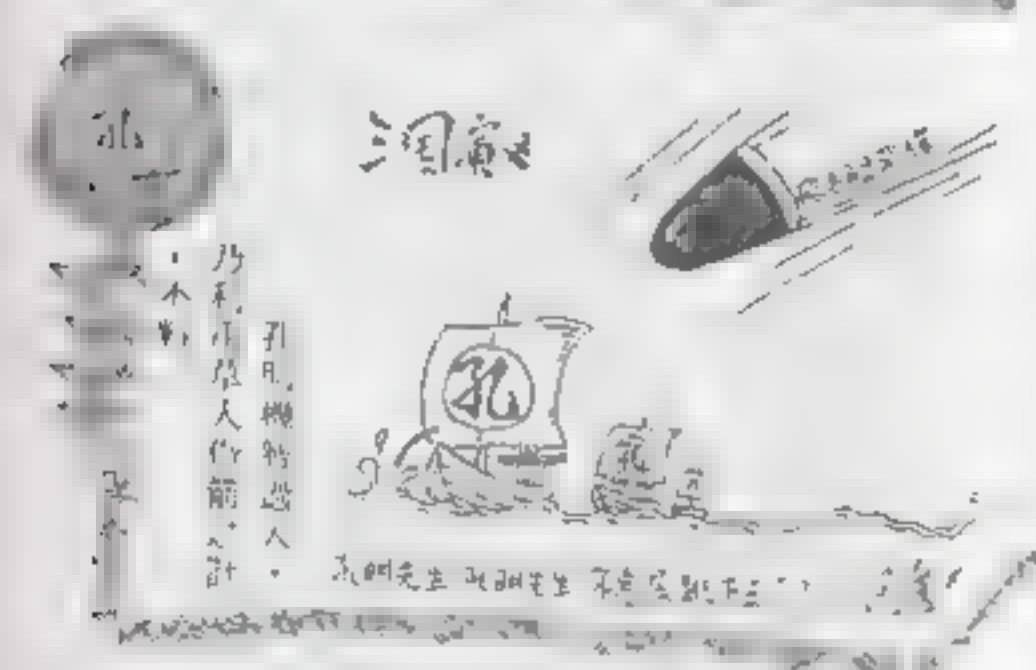
V&B

銷售排行榜

3期名次	2期名次	遊戲名稱	類別
1	1	三國演義	策略
2	NEW	銀河飛將 II	動作
3	3	麻雀學園	博奕
4	4	楚漢之爭	策略
5	2	陸軍棋	博奕
6	9	決戰中國象棋	智育
7	6	快快樂樂學打字	教學
8	5	決戰俄羅斯	動作
9	8	神州八劍	角色扮演
10	7	俄羅斯方塊	智育

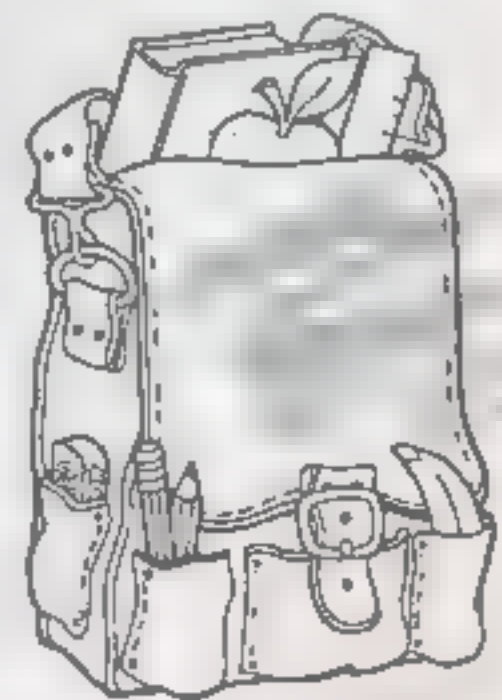


冒險途中難免遭受怪物攻擊，只要請吟遊詩人高歌一曲，管教我們乖乖躺下



期	名	原	別
9	飛	大	戰
6	快	打	風
12	魔	眼	殺
NEW	明	皇	賊
	美女	克	歐
8	築	城	大
7	快	樂	包
4		風	暴
24	立	體	花
NEW	新	坦	克

想	載	龍	物
數	十	方	事
錯	而	王	信
至	已	子	王
終	其	王	子
書			王
上	吳		王
終	極	數	王
三	體	氣	王
三	體	氣	王





修改基礎班講義

／春捲



各位同學大家好！大家好，由於正課老師都跑去講去了，我這個代課老師才趕來上課的，想必這門科目各位同學已經好久沒上了吧？所以廢話少說，趕進度要紧。想 首先看看各位同學的器材都準備齊全了沒有？要有PC主機、鍵盤、軟式磁碟機（最好有兩部，免得磁片插來換去）PC TOOLS（版本最好是4.0以下，另外還要紙和筆，這樣就行了，輕微許可的話多一部工程用計算機會更好！都準備好了嗎？好，開始上課！

首先，我們要熟悉十六進位和十進位的換算，因為PC TOOLS顯示數值是採用十六進位的。我們平常用的是十進位，即0,1,2,...,9,十個數字，十六進位多了六個：A,B,C,D,E,F，換十六進位的說法便是10,11,...,15，也就是A=10,B=11,...,F=15。十進位是逢十進一，十六進位是逢十六進一，如果還不清楚可以參考文末解說或「查閱」算機概論這類有關書籍，因為這種換算亦可以由計算機求得，因此有計算機的同學就預學了，但是沒有計算機的同學還是會，因為它是修改前的基礎能力。

懂得修改的基本換算，接著要懂得如何用修改的工具—PC TOOLS。這個應用程式中有四個你會用到的指令：View Edit（修改）、Find（尋找）、Sort（歸類）和Comp，請先熟悉它們的執行方式

好，為師現在要傳給各位五招，望各位能適時利用，自己找出門路來才是：

第一招 利用時間和日期

這招是根據時間和日期來計算的，因為時間和日期是固定的，所以我們可以根據時間和日期來計算出一些數值。例如，我們可以根據時間和日期來計算出一些數值，這些數值可以幫助我們了解一些問題。這招是根據時間和日期來計算的，因為時間和日期是固定的，所以我們可以根據時間和日期來計算出一些數值。例如，我們可以根據時間和日期來計算出一些數值，這些數值可以幫助我們了解一些問題。

第二招 互相比較

這招是根據互相比較來計算的，因為互相比較是固定的，所以我們可以根據互相比較來計算出一些數值。例如，我們可以根據互相比較來計算出一些數值，這些數值可以幫助我們了解一些問題。這招是根據互相比較來計算的，因為互相比較是固定的，所以我們可以根據互相比較來計算出一些數值。例如，我們可以根據互相比較來計算出一些數值，這些數值可以幫助我們了解一些問題。

等語，此等文字，在遊戲中，
 往往會遇到，例如：「你
 的敵人，正在向你靠近，
 你必須在十秒鐘內，
 做出反應，否則，
 你將會被殺死。」

在遊戲中，「尋找」指令，
 是最基本的指令，例如：「
 尋找敵人，並將其殺死。」
 這就是「尋找」指令，在遊戲中，
 往往會遇到，例如：「你
 的敵人，正在向你靠近，
 你必須在十秒鐘內，
 做出反應，否則，
 你將會被殺死。」

在遊戲中，「尋找」指令，
 是最基本的指令，例如：「
 尋找敵人，並將其殺死。」
 這就是「尋找」指令，在遊戲中，
 往往會遇到，例如：「你
 的敵人，正在向你靠近，
 你必須在十秒鐘內，
 做出反應，否則，
 你將會被殺死。」

第三招 檔名的鑑定

在遊戲中，「尋找」指令，
 是最基本的指令，例如：「
 尋找敵人，並將其殺死。」
 這就是「尋找」指令，在遊戲中，
 往往會遇到，例如：「你
 的敵人，正在向你靠近，
 你必須在十秒鐘內，
 做出反應，否則，
 你將會被殺死。」

第四招 「尋找」(I) 指令

這是基本指令，也是遊戲中，
 最基本的指令，例如：「
 尋找敵人，並將其殺死。」
 這就是「尋找」指令，在遊戲中，
 往往會遇到，例如：「你
 的敵人，正在向你靠近，
 你必須在十秒鐘內，
 做出反應，否則，
 你將會被殺死。」

在遊戲中，「尋找」指令，
 是最基本的指令，例如：「
 尋找敵人，並將其殺死。」
 這就是「尋找」指令，在遊戲中，
 往往會遇到，例如：「你
 的敵人，正在向你靠近，
 你必須在十秒鐘內，
 做出反應，否則，
 你將會被殺死。」

在遊戲中，「尋找」指令，
 是最基本的指令，例如：「
 尋找敵人，並將其殺死。」
 這就是「尋找」指令，在遊戲中，
 往往會遇到，例如：「你
 的敵人，正在向你靠近，
 你必須在十秒鐘內，
 做出反應，否則，
 你將會被殺死。」

第五招 目視判斷

在遊戲中，「尋找」指令，
 是最基本的指令，例如：「
 尋找敵人，並將其殺死。」
 這就是「尋找」指令，在遊戲中，
 往往會遇到，例如：「你
 的敵人，正在向你靠近，
 你必須在十秒鐘內，
 做出反應，否則，
 你將會被殺死。」

在遊戲中，「尋找」指令，
 是最基本的指令，例如：「
 尋找敵人，並將其殺死。」
 這就是「尋找」指令，在遊戲中，
 往往會遇到，例如：「你
 的敵人，正在向你靠近，
 你必須在十秒鐘內，
 做出反應，否則，
 你將會被殺死。」



前必須把原來是什麼值預先抄起來再更改，以免改錯了就改不回來！）再放入遊戲，看看那些數值有所更改，那些沒有，再記錄下來，用 PC TUNES 把未導致改變的地址改回來，再嘗試其它地址，如此重覆下去，直至滿意為止。

所謂「師父領進門，修行在個人」，這五招好比只是單字，要能拼湊在一起才是一個完整的句子，還得你們自好好利用哩！在各位同學尚未上機熱身前，為師有幾點要提醒你們：

第一點 比較大的數值

在遊戲中，我們常會遇到一些比較大的數值，例如：金錢、經驗、體力、魔法值等。這些數值的範圍通常很大，如果不小心修改，很容易導致遊戲崩潰。因此，在修改這些數值時，我們需要特別小心，最好先記錄下原始的數值，然後再進行修改。如果修改後發現遊戲出現問題，我們可以根據記錄下的原始數值進行恢復。此外，我們還需要注意，有些數值的修改可能會影響到遊戲的平衡性，因此我們在修改時需要考慮到這一點。

第二點 各數值的相對關係

在遊戲中，各個數值之間往往存在著一定的相對關係。例如，金錢和經驗值之間可能存在著一種正相關的關係，即金錢越多，經驗值也就越高。這種關係可能是遊戲設計者為了增加遊戲的趣味性而設置的。因此，我們在修改數值時，需要考慮到這些相對關係，避免因為修改某個數值而導致其他數值出現異常。此外，我們還需要注意，有些數值的修改可能會影響到遊戲的進度，因此我們在修改時需要考慮到這一點。

還有，既然數值是相對的，就必須小心修改，試想一個只有等級，的人可能擁有 255 點的戰鬥力嗎？改得太過份，甚至會引起無法處理或遊戲崩潰。因此，在修改某個值，另外一個與它有關的值也要修改，經過升級或其他因素，該值便會與新的值相適應，這點必須注意。

第三點 內定值

在遊戲中，我們常會遇到一些內定值，例如：金錢、經驗、體力、魔法值等。這些數值的範圍通常很大，如果不小心修改，很容易導致遊戲崩潰。因此，在修改這些數值時，我們需要特別小心，最好先記錄下原始的數值，然後再進行修改。如果修改後發現遊戲出現問題，我們可以根據記錄下的原始數值進行恢復。此外，我們還需要注意，有些數值的修改可能會影響到遊戲的平衡性，因此我們在修改時需要考慮到這一點。

第四點 上下限的問題

在遊戲中，我們常會遇到一些上下限的問題，例如：金錢、經驗、體力、魔法值等。這些數值的範圍通常很大，如果不小心修改，很容易導致遊戲崩潰。因此，在修改這些數值時，我們需要特別小心，最好先記錄下原始的數值，然後再進行修改。如果修改後發現遊戲出現問題，我們可以根據記錄下的原始數值進行恢復。此外，我們還需要注意，有些數值的修改可能會影響到遊戲的平衡性，因此我們在修改時需要考慮到這一點。

第五點 FIND 不到的問題

在遊戲中，我們常會遇到一些 FIND 不到的問題，例如：金錢、經驗、體力、魔法值等。這些數值的範圍通常很大，如果不小心修改，很容易導致遊戲崩潰。因此，在修改這些數值時，我們需要特別小心，最好先記錄下原始的數值，然後再進行修改。如果修改後發現遊戲出現問題，我們可以根據記錄下的原始數值進行恢復。此外，我們還需要注意，有些數值的修改可能會影響到遊戲的平衡性，因此我們在修改時需要考慮到這一點。

在這裡以創世紀V和水滸傳作為例子，水滸傳的儲存方式是固定式，每個字、每個字元都有自己固定的位置，而創世紀V則不同，它是一種隨機存取方式，每個字、每個字元都沒有固定的位置，只有當需要讀取某個字元時，才會去尋找它。這種方式的好處是，它不需要預先知道每個字元的位置，因此可以節省空間，而且讀取速度也比較快。

在創世紀V中，每個字元的位置都是隨機的，因此當需要讀取某個字元時，就需要去尋找它。這種方式的好處是，它不需要預先知道每個字元的位置，因此可以節省空間，而且讀取速度也比較快。

在創世紀V中，每個字元的位置都是隨機的，因此當需要讀取某個字元時，就需要去尋找它。這種方式的好處是，它不需要預先知道每個字元的位置，因此可以節省空間，而且讀取速度也比較快。

在創世紀V中，每個字元的位置都是隨機的，因此當需要讀取某個字元時，就需要去尋找它。這種方式的好處是，它不需要預先知道每個字元的位置，因此可以節省空間，而且讀取速度也比較快。

第六點 FIND和COMPARE的比較

在創世紀V中，FIND和COMPARE是兩個重要的功能。FIND是用來尋找某個字元的位置，而COMPARE是用來比較兩個字元是否相等。這兩個功能在創世紀V中都有廣泛的應用。

在創世紀V中，FIND和COMPARE是兩個重要的功能。FIND是用來尋找某個字元的位置，而COMPARE是用來比較兩個字元是否相等。這兩個功能在創世紀V中都有廣泛的應用。

想一機嗎？這確實地實在有點困難。FIND就不會了，這是最有效的方式，而且它還比較容易理解，不用擔心會搞錯。所以FIND和COMPARE是創世紀V中最重要的兩個功能，要記牢各位的。

結語

在創世紀V中，FIND和COMPARE是兩個重要的功能。FIND是用來尋找某個字元的位置，而COMPARE是用來比較兩個字元是否相等。這兩個功能在創世紀V中都有廣泛的應用。

十六進位和十進位數值換算

通常在數值後加上h（例如72h）表示是十六進位數值，不加h就是十進位數值。

一、十六進位換算成十進位

$$172h = (16^2) \times 1 + (16) \times 7 + 2 = 370$$

$$AF4h = (16^3) \times 10 + (16) \times 15 + 4 = 2804$$

換算前先把A~F換成10~15，再展開一個個加起來，方式是：

$$1 \times \text{右邊數來第1位數} + (16) \times \text{第2位數} + (16^2) \times \text{第3位數} + \dots + (16^{N-1}) \times \text{第(N+1)位數}$$

二、十進位換算成十六進位

$$37 = 16 \times 2 + 5 = 25h$$

$$300 = (16^3) \times 11 + (16) \times 11 + 8 = B88h$$

換算方法是把數值除以16，記錄下餘數，如果商大於16，再把商除以16，同樣記錄下餘數，如此反覆進行，直到商小於16為止。接著把這一串餘數都換成十六進位，也就是大於10的要換成A~F。然後把最後這個商當左邊第一個數字，反順序接上這一串餘數（也就是最先產生的餘數是右邊第一個數字），再在尾巴添上h以茲區別。



軟體世界香港通告

兩本遊戲雜誌於香港電視服務站 TV WEEK

SERVICE CENTRES 同步發售，意者請洽香港各地經銷商認明選購。

軟體世界香港公司

九龍深水埗福華街137號，樓B座 TEL 7292781 FAX 7250999



訪銀河飛將 總司令

—Chris Roberts (1)

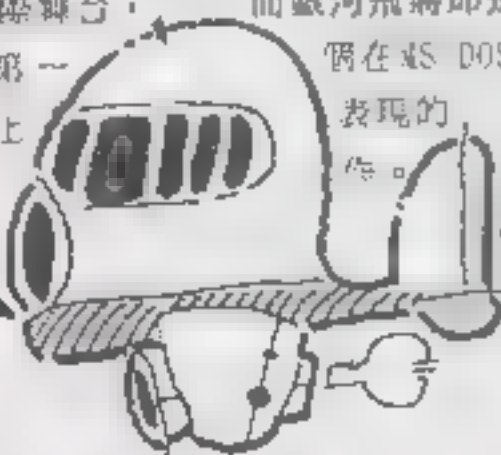
編譯／葛乃慶



人物小傳

Chris Roberts (1968年生)，現年23歲，生於加州砂谷，但在英國曼徹斯特長大。他立志於遊戲創作也肇始於此。從13歲開始寫Game以來，他的作品屢次榮登英國遊戲排行榜。Jr. King是他發行的國王傳奇使他正式躍進國際舞台，而銀河飛將則是

他第一
版上
傑



WING
COMMANDER
II

銀河飛將系列，是目前休閒軟體工業中自美的傑作之一。這篇Chris Roberts的專訪，取材自Origin出版的專書，是一篇很完整的人物介紹。從Roberts踏入這個行業，以至最後成名的過程，有非常詳盡的自述。作者自己的創作歷程，和力求完美的企圖心，在言談中表露無疑。在遊戲設計理念、高科技、新觀念的突破也有他獨到的看法。

國內休閒軟體工業方興未艾，這篇介紹希望拋磚引玉，以激發讀者對遊戲創作的認識。並為有志於邁向寫Game之路的玩家，提供一面鏡子的借鏡。文中訪譯如有不足圓滿之處，還請不吝賜教。



Origin於1990年被英國雜誌評為全美第55大軟體公司，同時也是年度成長最速的十家公司之一。這些榮銜，除歸因於Lord British的創世紀系列外，主要還在於銀河飛將的強力震撼出擊。以致於在銀河飛將的發行慶祝首會上，Lord British正式延攬Roberts為Origin的一員，並執掌新科技部門。年方22歲，Roberts已成為這個高科技行業中的明星，也是繼Lord British之後，資訊業中新一代的“WIZ KID”。



記者

你是在什麼環境下，對Game發生興趣？

羅伯：

我十歲的時候，朋友買了部ZX-80，那是當時英國最流行的微電腦。ZX-80只有1K的記憶體，但是能畫些方塊在螢幕上移來移去。它激起了我的好奇心，於是和朋友投入很多時間發掘其中的奧秘。

玩了一陣子以後，我了解到假如要知道更多寫程式的技巧，必須接受一些正統的訓練，於是

報名參加家鄉一所大學的建教合作課程。當然，學校裡排的課，總是那些商用程式、作業系統之類的，無聊的要命！我和朋友只對動作遊戲有興趣，於是把注意力集中在娛樂用途上，在這方面，我們著實下了不少功夫。

記者：

你何時興起寫Game可以賣錢的念頭？

羅伯：

當時 BBC 電腦在英國市場的佔有率最大，許多學校都採用，我上完那期課程沒多久，也買了一部 BBC，並且用 BASIC 寫程式。那時候電腦雜誌 BBC Microuser 每期都會登一些Game的程式碼，讀者打在自己的電腦上玩玩，這些程式在經銷商店裡是找不到的。

當時教授電腦課的老師，後來成了電腦雜誌 BBC Microuser

的編輯，他曾在課堂上提醒我們，假如有人有興趣寫Game，可以投到這本雜誌。於是我的機會來了，一個程式可以拿到 200 英鎊的報酬，對我們小孩來說，那是天大的數字。當年我13歲，就能靠寫Game賺錢，這讓我羨慕更甚。

記者：

那時你都寫些什麼樣的Game？

羅伯：

我第一個Game叫大金剛，玩著玩著一隻飛船飛到天上，直昇機，天上有直昇機向你攻擊，你要拿石頭把直昇機砸下來。遊戲進行愈到後面，直昇機愈變愈多，速度也愈變愈快。第二個遊戲叫大力水手，也是一個情節類似的動作遊戲。

記者：

你第一個上市發行的Game是

什麼？那段過程又是怎樣？

羅伯：

完成這兩個Game之後，我覺得用 BASIC 寫，執行速度實在太慢，又不能畫出我想要的圖形。於是跟朋友開始研究組合語言。我還是對動作遊戲情有獨鍾，所以總是跑到電動玩具店，參考大型電玩的遊戲，然後把源碼移植到自己的電腦上。

開始第一個Game，是我買電腦七個月之後的事，那是1983年底到1984年這段期間。我用組合語言寫成 Wizardore，那是要玩者一隻隻魔「下拯救王國的動作遊戲。這是我一次很大的突破，遊戲能讓玩者拿物品、施魔法、翻牆，還可以砍龍和殺其它怪物。這個遊戲於1985年由 Imagine 出版，並在 BBC Microuser 雜誌上持續六週排行榜冠軍。

記者：



接下來你又寫了什麼Game？

羅伯：

我先把 Wizardore 移植到別型的電腦上讓 Ocean 發行，然後開始著手另一個新Game叫 Stryker's Run。這也是一個動作冒險遊戲，遊戲裡你身繫一份秘密文件，要穿越烽火連天的戰場，把文件送到總司令部。

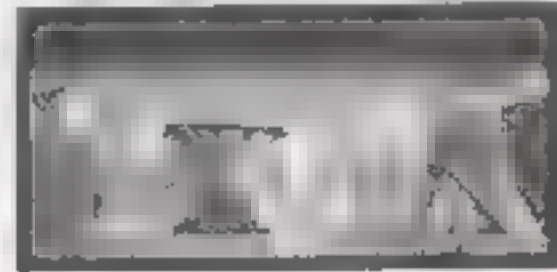
這是我第一個用到捲動畫面的遊戲，當你橫越戰場的時候，你可以拿武器、開直昇機、設定炸藥和爆破障礙物，這是當時市場上畫面最棒的遊戲。事實上，



這個Game的畫面是我的朋友幫我畫的，而 Martin Galway（我在學校認識的朋友）還幫我製作音樂，這也是我第一次請人參與我的寫Game計劃。

Stryker's Run 是當時最轟動的遊戲，也是第一個可以在當時最新的 128K BBC 電腦上玩的遊戲，賣得比我早先寫的任何一個Game還要好。

《待續》



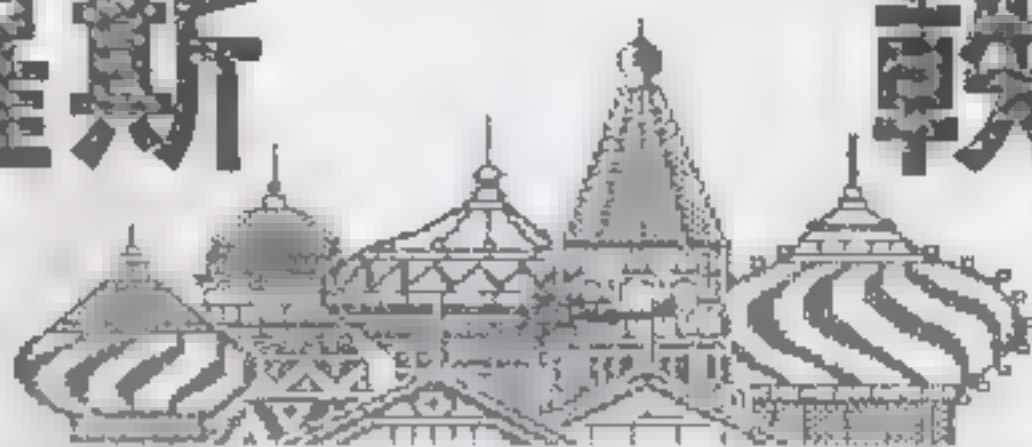
Vengeance of the Kilrathi



俄羅斯

軼事

/ 葛乃慶

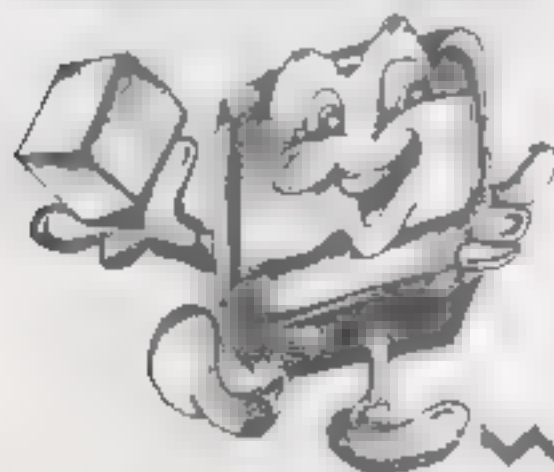


TETRIS

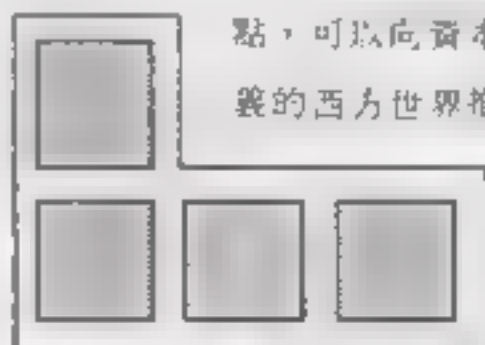
道聽塗說

俄羅斯方塊 (Tetris) 這個遊戲說來大家並不陌生。雖然軟體世界發行它已有經年的歷史，而且它的子子孫孫，不管是嫡傳的俄羅斯方塊 II (Welltris)、臉譜方塊 (Faces)，和最近新出的方塊 ABC (Wordtris)，或是私生的立體俄羅斯 (Block-Out)、決戰俄羅斯 (Face-To-Face)，個個都在排行榜上名垂青史。俄羅斯家族的魅力到底在那裡？它是怎樣衍生出來的？茶餘飯後，玩得忘了辦正事的你，在目不暇接、手忙腳亂來補西藏的同時，有沒有想過這些問題？這篇報導，是要滿足你這方面的求知慾。

翻開俄羅斯家譜的第一頁，我們要追溯到它的祖先發源地——



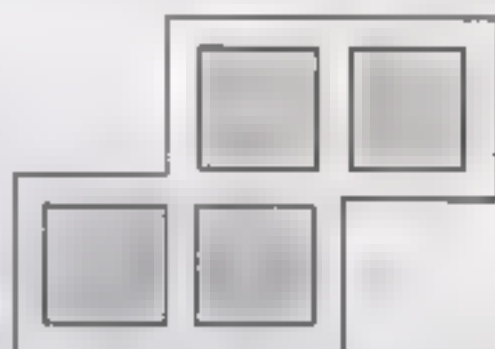
蘇聯。說得更明確一點，是蘇聯國家科學院數學研究所。原創者設計人是一位三十來歲的數學大師——巴茲達夫 (Alexi Paszitney)。當年他提出一個簡單的幾何概念，由年方十七歲，還在莫斯科大學讀電腦的格拉斯基夫 (Vagin Greasimov) 寫程式，兩人合作完成這個遊戲的創作。在鐵幕深鎖的蘇聯，這個遊戲本意不是設計來玩的。而是數學家研究計劃中，一項簡單的幾何圖形應用。該所一位高階主管巴傑有 (Victor Brjabin)，頗有生意眼光。他認為這個遊戲很有賣點，可以向資本主義的西方世界推銷



，於是開始了「俄羅斯方塊」漫漫的環球之旅。

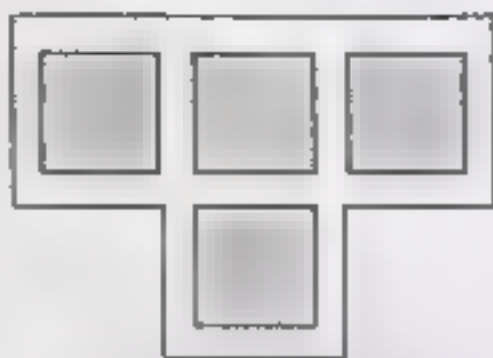
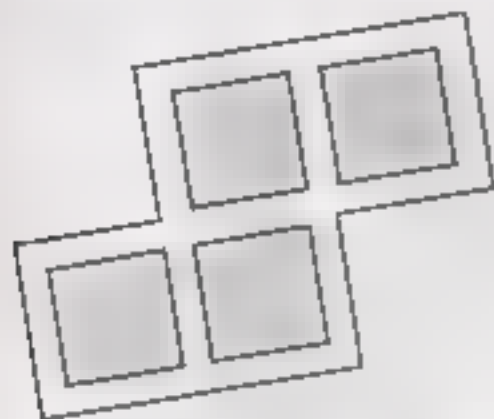
巴傑有把一份改良版的「俄羅斯方塊」寄到匈牙利首府布達佩斯。那裡有家代理商叫 Novotrade 專門與西方世界打交道。透過 Novotrade，「俄羅斯方塊」

又繼續流到英國，由英國的代理商 Andromeda 接手。長久以來，Andromeda 和 Novotrade 一直是自由世界與共產資訊交流的交易



站。當「俄羅斯方塊」進入英國後，Andromeda 又把它轉賣給 Mirror Software 一英國著名的應用軟體出版商。英國 Spectrum Hole Byte 前總裁亞當先生 (Phil Adam) 在一次例行拜訪 Mirror Software 的時候，見到了這個來自蘇聯的老祖宗。他第一次試玩，就被黏在電腦前面 4 個多小時不停手。等到大夥兒要去吃飯了，才好不容易把他從椅子上拖走。就這樣，「俄羅斯方塊」被帶進了美國。

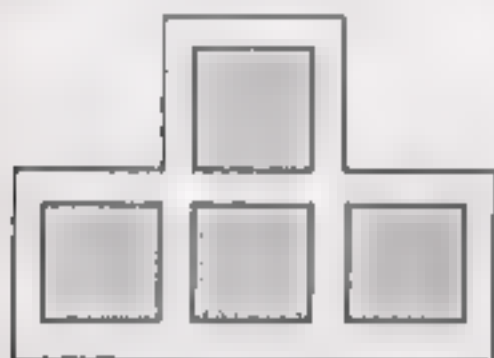
亞當先生深信，只要玩過一次「俄羅斯方塊」的人，就是對玩電腦遊戲再白痴，也都會迷上這個遊戲。不過已經遊歷了半個地球的道版老祖宗，圖形實在不



迷人，繪圖、音效也不行，再加上程式原始碼用PASCAL寫的，速度有夠慢。於是 Spectrum Holo

Byte的程式設計師將遊戲用組合語言改寫，加強了它的執行速度，並把難度、圖形、音效和背景畫面改良，強調濃厚的蘇聯民俗風味。只遺憾當時魔奇音效卡（Ad Lib）尚未上市，所以沒有製作背景音樂（但是麥金塔電腦（Macintosh）的配樂就很迷人）。經過這番改良之後，俄羅斯方塊變成目前市面上流通的版本，這就是第一代PC版的「俄羅斯方塊」。

這個遊戲推出以後，賣得非常成功。正常盈利已相當可觀。



市面上流通的海盜版更是不計其數。Spectrum Holo Byte在發行這個遊戲以前，就以模擬遊戲雄踞市場一方。像早期的捍衛雄鷹（Falcon），早在Micro Prose的F-19隱形戰鬥機未登陸前就橫掃過歐、美、亞三大洲，預計今年底推出的捍衛雄鷹3.0版（Falcon 3.0），更會直追目前頂尖的銀河飛將II（Wing Commander II），無論在磁碟容量、

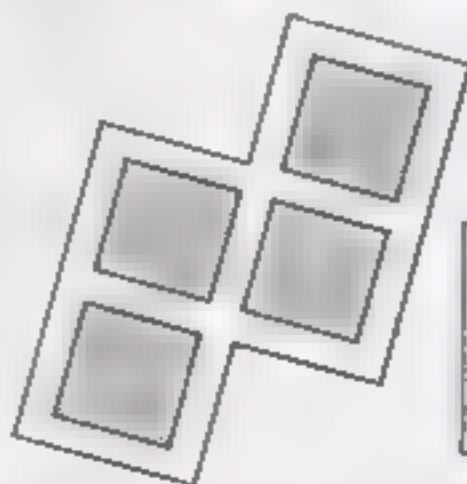
語音合成技術和動畫技巧上，皆能與之相抗衡。

自從「俄羅斯方塊」一砲而紅後，該公司在瞬息萬變的遊戲市場裡又多出一張王牌。於是俄羅斯家族因此一一繁衍，不論遠親、近親，甚至不相關的俄羅斯親屬，全部出來湊熱鬧。今年



底推出的正宗第四代曾孫—文字方塊（Wordtris），採用同樣的設計觀念，但這回玩的是拼字遊戲。看來英文不好的人有福了，在號稱擁有五萬個字庫的這版俄羅斯，恐怕要請牛津字典回家放牛，換上「俄羅斯字典」上架銷售了。據內幕消息報導，該公司未來還要發行「超級俄羅斯方塊」（Super Tetris），不過詳細內容，目前尚屬機密。最近該公司還推出一個小說推理遊戲

「克理姆林危機」，在八月的蘇聯流產政變事件中，還在美国當地引起小小的騷動。原因是該遊



戲假設蘇聯有政變發生，而此假設碰巧與事實不謀而合，讓敏感的新聞界媒體懷疑，電腦遊戲與政治藝術者是不是也能扯上關係？

「俄羅斯方塊」不只在IBM版上發行，還成功地移轉到其它個人電腦和電視遊戲器的版本上發售。廣為各層面的消費者喜愛。當然，「俄羅斯方塊」還因一樁片權爭奪的訴訟案，使它變得更加出名：美國一家發行任天堂卡匣的軟體公司—Tengen，宣稱它的「俄羅斯方塊」任天堂版版權購自英國的Andromeda Software。但是任天堂公司（Nintendo）卻聲明它的版權直接來自蘇聯外貿協會專利。兩家遊戲公司，為了爭奪這龐大的市場利益而對簿公堂。更特別的一點，玩「俄羅斯方塊」的消費群也襯托出它的與「眾」不同—據統計，玩俄羅斯方塊的人，有73%的人職業是經理、工程師和專業人士；玩俄羅斯方塊的人口，有75%的人年齡在25歲到45歲之間；其中有97%是男性。你是不是這個族類呢？





/李建弘



演奏超級作曲家之樂曲

A>tec -Lxxxx -lxxxx -m1 playrol c driver asm

這程式如何被發揚光大就要看各位了，筆者也希望各位在任何方面有所心得都能不吝投稿於軟體世界雜誌，讓我們一同來灌溉這個園地。

27. *die* *std* *o* *h*



```

extern soundcal ();
static int insdat[11],26 ;

void main(void) {
    char mode,rol_filename[20],instrument_name[20],
    int tick_per_beat,t_m_t,v_m_t p_voice
    pitch,ns_ticks ;
    float basic_tempo,tempo_m,volume_m,pitch_v,
    FILE *f_leroi,*file_ns

    printf("Playrol Ver 1.0 which written by Ebiem hung"
        "\n");
    /* 取得檔案名稱 */
    printf("Please input rol filename : ");
    scanf("%s",rol_filename);
    /* 開啟rol 檔案 */
    if((f_leroi=fopen(rol_filename,"rb"))==NULL) {
        printf("Cannot open the file '\n"),exit(0);

    /* -----
    * 初始化 *
    soundcal ( 5), /* 清除音列 */
    soundcal( 0), /* 初始化設定聲音卡 */
    soundcal( 3, 0), /* 設定聲音卡不在演奏狀態 */
    soundcal( 2, 0, 1), /* 設定聲音卡不在演奏狀態 */
    fseek(f_leroi,44,SEEK_SET) /* 檔案開頭44 bytes沒有 */
    /* 取得每拍的時序(tick_per_beat) * 設為4。此資料會終
    常用到。若每拍時序為4，則表示每拍的最低音階為4拍。
    後面會有解釋 */
    tick_per_beat=getw(f_leroi);
    soundcal( 18, tick_per_beat); /* 設定音階變化的次數 */
    getw(f_leroi); /* 這2 byte只是COMPOSER打 */
    fseek(f_leroi,5,SEEK_CUR);
    /* 取得模式 */
    mode=getc(f_leroi);
    /* 改變模式 * 這是COMPOSER的編號(mode用5) *
    if mode < mode_1
    else mode_2
    soundcal (6,mode) /* 設定聲音卡 */
    fseek(f_leroi,143,SEEK_CUR); /* 143 bytes沒有 */
    /* 取得基本節奏(Basic Tempo) */
    fgets(&basic_tempo,5,f_leroi);
    /* 節奏乘數(Tempo multiplier) */
    j=getw(f_leroi); /* 節奏乘數，在基本節奏的次數 */
    /* This is necessary */
    for(i=0;i<j;i++) {
        t_m_t=getw(f_leroi); /* Tempo multiplier, in ticks */
        fgets(&tempo_m,5,f_leroi);
        tempo_m = basic_tempo
        soundcal( 9, nt tempo_m t m t tick_per_beat

    for voice=0,voice(11;voice++) { /* 11個聲部 */
        soundcal(12,voice) /* 設定 * 聲音到(0-10) */
        /* Note data */
        fseek(f_leroi,15,SEEK_CUR);
        j=getw(f_leroi) /* 聲音到(0-10)的Tick之和 */
        k=j; /* It is necessary */
        k=0
        /* 演奏音符(將演奏資料放入陣列) */
        while(k<j) {
            pitch=getw(f_leroi)-60,
            /* Pitch(音準) = Note number - 60 */
            i=getw(f_leroi); /* note duration, in ticks */

```

```

        pitch_v = pitch_v + (pitch - 60) * (i / (tick_per_beat * 12))
        soundcal(15,pitch_v,tick_per_beat)
        else soundcal(14,0,0,1,i,tick_per_beat)
        /* reset note */
        k = 0
    }
    /* 關閉rol 檔案 */
    fclose(f_leroi);
    /* 開啟ns 檔案 */
    if((f_file_ns=fopen(instrument_name,"rb"))==NULL) {
        printf("Cannot open the file '\n"),exit(0);
    }
    /* 取得ns 檔案名稱 */
    fgets(&instrument_name,20,f_file_ns);
    /* 開啟ns 檔案 */
    if((f_file_ns=fopen(instrument_name,"rb"))==NULL) {
        printf("Cannot open the file '\n"),exit(0);
    }
    /* 取得ns 檔案內容 */
    fseek(f_file_ns,2,SEEK_SET);
    fread(insdat[voice], 2, 26, f_file_ns);
    /* 設定聲音卡不在演奏狀態 */
    soundcal(6,4,nsdat[voice][0],ins_ticks
        tick_per_beat);
    fseek(f_leroi,3,SEEK_CUR);
    /* 取得ns 檔案內容 */
    fseek(f_leroi,15,SEEK_CUR);
    /* 取得ns 檔案內容 */
    fgets(&volume_m,5,f_leroi);
    /* 音量變化的值(volume_m)為0~100 * 將之乘 100 =
    0~100 * 再乘100倍 */
    volume_m *=100;
    soundcal(8,(int)volume_m/100,v_m,t,tick_per_beat);
    /* 取得ns 檔案內容 */
    fseek(f_leroi,15,SEEK_CUR);
    /* 取得ns 檔案內容 */
    fgets(&pitch_v,5,f_leroi);
    /* 音準變化的值(pitch_v)為0~2.0 * 將之乘200
    再減100=> -100~100 * 再乘100倍 */
    pitch_v = pitch_v*50-100;
    soundcal(17,0,(int)pitch_v,100,p_v,t,tick_per_beat);
    /* 結束 */
    fclose(f_file_ns);
    printf("Begin play '\n")
    soundcal(3,1);
    printf("Press any key to stop.\n")
    getch();
    soundcal(5);
    soundcal (3,0);

```


軟體世界台北分公司搬新家了！地址：台北市南港路 段99之10號。
臨時電話：7889.84。11月23日以該台北分公司將以一新面貌與各位發燒友見面，軟體世界經銷商、發燒友、駐校代表別忘了，11月23日以該，台北分公司已遷至南港了哦！！

唉！說到這兒我們又再皺眉頭了，開始不久的台北BBS，又因遷移的關係再度面臨「關閉」的命運，想入北部的消費者、發燒友與我們一樣一併遷移了！

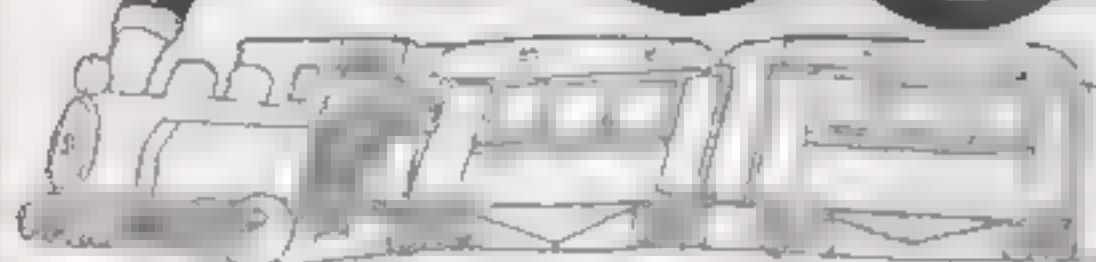
軟體世界以前曾接到許多消費者、經銷商、發燒友、駐校代表給公司的許多有建設性的建議，令我們十分感激，再此向各位致謝！！

部份消費查詢：軟體世界能否開放國外郵購？本站在此回答：軟體世界正式宣布開放兩項服務：一、我們會提供軟體世界的國外郵購服務，至於GAME我們目前無法提供這項服務。二、開放代消費者向國外購買原廠軟體服務，目前我們的服務範圍是慧冠科技有限公司代理發行之產品。

這樣的回答希望您能讓消費者滿意。

這裡是軟體世界傳播站，謝謝收聽！

Bye Bye！



軟體世界傳播站

徵人啓事

您對電腦遊戲有興趣嗎？歡迎加入我們的行列！
我們需要：

1. 專職的說明書編譯人員
2. 專職的宣傳文案撰寫人員
3. 兼職的特約作家

只要您對GAME執著，深具責任感，對英文有自信、對中文有把握、我們歡迎您！請於12月15日以前“備齊”中文自傳、履歷、照片並標明應徵項目，

寄至：高雄市郵政 28 34 號信箱開發課收 即可

我們將主動與您連絡，謝謝您！！



飛狼突擊隊

超級飛狼

／李宗浩

I. 修改武器

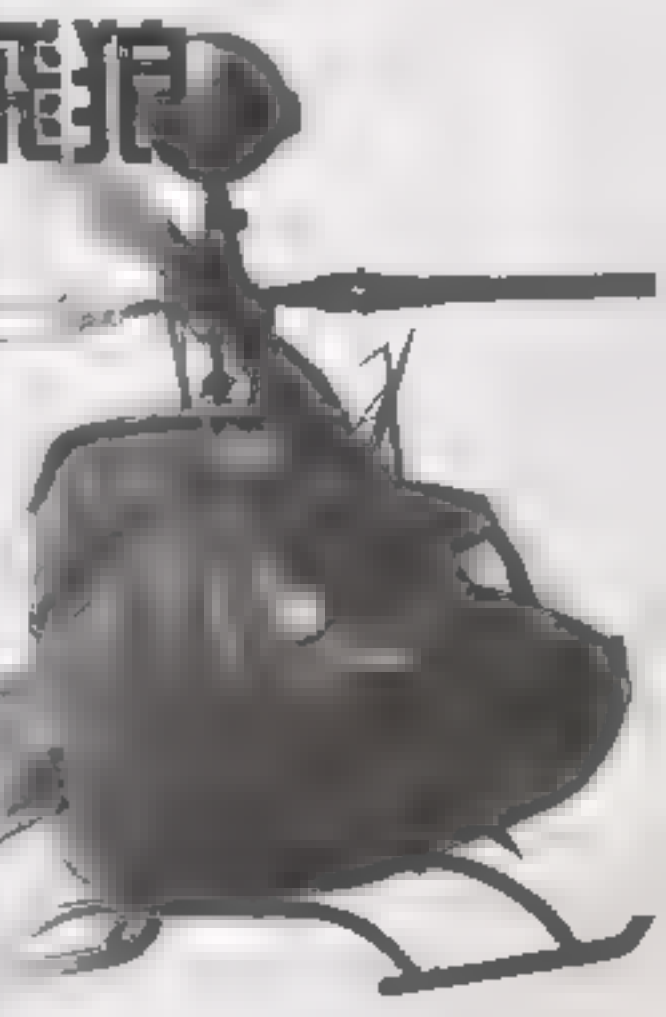
進入 PC - TOOLS，編輯 AA EXE 檔。
進入 Sector 85。
在 S185 處將 26 FF 4D 1E 改成 90 90 90 90。
在 S32F 將 26 FF 4D 2 改成 90 90 90 90。
在 S399 將 26 FF 4D 2 改成 90 90 90 90。
在 S70 將 26 FF 4D 1C 改成 90 90 90 90。

II. 修改金錢

1 將進度存入，再以 PC TOOLS 叫出儲存檔 (SAV)。
2 以 Edit 指令編輯。
3 進入 Sector 32。
4 修改 S378 S379，別方貪心，否則
註：
1 以上武器部份皆為無限，但飛狼仍會因受損、缺油等因素而墜毀。
2 若搭載士兵則可放下無限傘兵，但請注意

過多部隊將使遊戲速度減慢。
3 空降兵可丟雷飛彈，但小心漏網之魚。

必勝法：將直昇機上的士兵火速運至敵方基地後之堡壘，然後隨下士兵攻佔堡壘，無敵。則對方部隊就再也出不來啦！不過在難度較高的關卡就比較沒效了。



Knight



百戰天龍



表一 物品代號

號	物 品
1	Leather Helm
2	Chain Coif
3	Iron Helm
4	Spike Helm
5	Winged Helm
6	Brass Helm
7	Gargoyle Helm
8	Mag. c. Helm
9	Wooden Shield
10	Curved Heater
11	Angled Shield
12	Kite Shield
13	Spike Shield
14	Black Shield
15	Door Shield
16	Magic Shield
17	Leather Armour
18	Skin Mail
19	Scale Mail
20	Iron Mail
21	Plate Mail
22	Mag. c. Armour
23	Leather Boots
24	Gold Belt
25	Gargoyle Belt
26	Snake Belt
27	Swamp Boots
28	Earth
29	Floor
30	Floor
31	Slings
32	Club
33	Main Gauche
34	Spear
35	Throwing Axe
36	Dagger
37	Mace
38	Morning Star
39	Flail
40	Sword
41	Two-handed Hammer
42	Two-handed Axe
43	Two-hand Sword
44	Blis'herd
45	Claws Sword
46	Boomerang
47	Triple Crossbow
48	Force Field
49	Wizard Eye
50	Web
51	Mag. c. Bow
52	Arrows
53	Bolts
54	Spell Books
55	Spell Book
56	Index
57	Book of Prophecies
58	Book of Circle
59	Vortex Cube
60	Lock Pick

號	物 品
61	Black Pearls
62	Blood Moss
63	Ginseng Root
64	Wandrake Root
65	Nightshade Mushroom
66	Moist Stone
67	Snake Amulet
68	Staff
69	Lighting Wand
70	Flask of Oil
71	Gravel
72	Gold Coin
73	Gold Nuggets
74	Zu Yien
75	Silver Snake Venom
76	Spinning Wheel
77	Butter
78	Gargish Vocabulary
79	Open Chest
80	Pitchfork
81	Pick
82	Wooden Ladder
83	Rolling Pin
84	Cleaver
85	Head
86	Axe
87	Plate
88	Mug
89	Mirror
90	Tunic
91	Hanger
92	Dress

號	物 品
128	Loaves of Bread
129	Portions of Meat
130	Cake
131	Cheese
132	Wax
133	Steener
134	Plant
135	Decorative Sword
136	Decorative Shield
137	Person Sleeping
138	Ship Deck
139	Book-Pyres
140	Scroll
141	Telescope
142	Crystal Ball
143	Harp
144	Water Vase
145	Fireplace
146	Sack of Grain
147	Rubber Ducky
148	Spikes
149	Trap
150	Chess of Draver
151	Bucket of Water
152	Bucket of Milk
153	Money Jar
154	Open Barrel
155	Jug
156	Bag
157	Cask

號	物 品
191	Basket
192	Open Crate
193	Milk Bottle
194	Wheat
195	Yat
196	Loam
197	Fire
198	Fire
199	Fire
200	Fire
201	Fire
202	Fire
203	Fire
204	Fire
205	Fire
206	Fire
207	Fire
208	Fire
209	Fire
210	Fire
211	Fire
212	Fire
213	Fire
214	Fire
215	Fire
216	Fire
217	Fire
218	Fire
219	Fire
220	Fire
221	Fire
222	Fire
223	Fire
224	Fire
225	Fire
226	Fire
227	Fire
228	Fire
229	Fire
230	Fire
231	Fire
232	Fire
233	Fire
234	Fire
235	Fire
236	Fire
237	Fire
238	Fire
239	Fire
240	Fire
241	Fire
242	Fire
243	Fire
244	Fire
245	Fire
246	Fire
247	Fire
248	Fire
249	Fire
250	Fire
251	Fire
252	Fire



！不不——我是說我要去買鈔票呀，回來後馬上玩，發現它畫面很好、內容緊張有趣……但是！每次遇上敵人後，幾乎只有死的份，而且剛開始時速度只有幾個%而已，常用逃跑也跑不掉，一下子就死翹翹，拖好幾半是要命。那些……唉，還不做

就死掉，陷阱也沒解多少。最後立下志願，發憤圖強，（太誇張了！）立志！找出「偷懶法」，改了之後，你就擁有「30」多枝武器、護甲、法術等，還有一、速度、力量、體質、生命力、偷的能力、解陷阱能力、魅力，等等！十多種狀況和技能100%等。不必眼紅，馬上就把方法告訴你，喂！喂！不要激動！方法如下：

把圖雙線處改64，
單線處改01，括號改1E
14

解說：64是表示100%，01是表示擁有的東西，括號是金錢，1E14並不是最大值。

缺點：經驗、火種
等等，…都無法
修改。
有機會
可以，
BYE

式 號 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000

自從在軟體世界裏，以「**第一**」為名，推出許多玩家流傳口耳的電腦遊戲，一過節者在與第一聯誼會聯袂時，**第一聯誼會**，以「**第一**」為真正強點，今日在此提出，與各位玩家們共享：

第，則駐守此的星+科船，應以專車作頭六個月。對付他的方法是向其大腳，用力地發射核彈，筆者發現，在美+國空軍先於他落地而之前射，秒鐘時，將衛星光對準九枚，同時使用「向上跳刺」的力，在最高點時發射彈，您一定會發現，原來此面目如此不齊，「頭殼」被K了一下就。

第4關：打了半天將其他3個毒龍殺殘，發現飛龍王的竟是「假長著兩隻翅膀的」大鳥殺機，趕緊召喚「毒龍」，但是卻「見到寶貴的毒龍都從這方「大鳥殺機」的雙腳之間溜過去了，原來還是城主的「蛋」給騙了。筆者因此差點氣「斷路」，事後一想，如果軍司「要死」的話，是否可行呢？沒錯！就是如此！各位玩家不妨一試，便可

RAYMOND

左起軍報

讀了軟體世界雜誌第28期及第29期的御封戰將修改篇後，再度吸引我踏上征途，經過一番修改發覺有些錯誤，特此提出訂正。

- 1 第29期所登磁區0的S17、~S18 車運數量應該是在磁區7的S17、~S18位址。
- 2 磁區7的S 63 ~S164是原來的領導能力，若只修改S 63、S 164的領導能力，經過一週後將會降回原來的領導能力，所以要連S 17、S 164也一起修改。

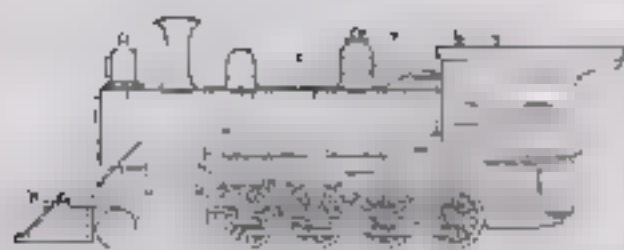
修·改·篇

／李彥宗

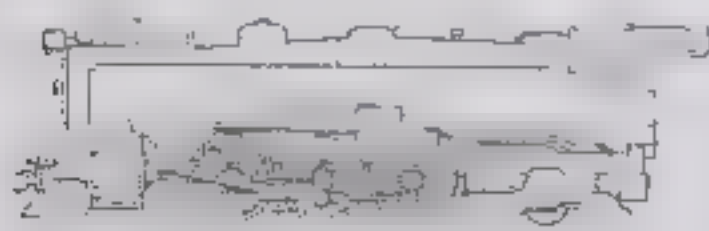
●在其他車站的經濟半徑內建站●

／曾國彰

拜讀第27期中傅國忠先生所寫的鐵路大亨價格戰爭心得來，筆者試了n次，雖然得勝的次數大大的提昇，但仍常有以一票之差飲恨的情況發生。在不服輸的個性下，本人挑燈夜戰，終於研究出了一些成果。



傅先生文中，在經濟半徑外建一個停車站，此法雖可使「列車作戰距離」（本人自己發明的名詞，指發生價格戰爭的車站與距離最近的我方車站之距離）減少許多，但一些大都市蓋的都是轉運站（terminal），其經濟半徑為畫面上的三格，



當列車經入車站時，卻發現旅客、貨物早已被搭載一空了。於是我就發明了這個「凌波微步大法」。方法是將鐵路鋪入敵人車站，展開價格戰爭，將時間壓結，在離交戰車站旁一格處建一



個信號站（signal tower），在原信號站處蓋一個停車站（depot）。嘿！嘿！稍為有點Q的發燒友大概知道了吧！派一輛列車專門為此車站服務。如此一來，不但可賺到利潤，更是真的達到了「微步」的功能了。



光能光耀

/L.K.C.

物品修改法

爲了替地球人找一個新的星球移民，在星際太空中奔走勞苦，披星戴月，不得不在奇怪善變的外星人前低聲下氣以換得足夠的資源以及零件。在29期推出光能光耀提示篇與戰鬥指導篇之後，使得此遊戲更容易上手，成功的找到新的星球移民，不負全地球人的重託。

但是每當我在星際間穿梭奔忙時，常常想到地球人此時正在渴望得到好消息，而我還忙著跟外星人打交道，賺更多的資源及零件，一下子兩三年過去未免太慢，辜負了大家的期望。於是取出PC-TOOLS進行修改副檔名為SA-V儲存進度。

畢宿星團各項資源5單位即可，冥星星團須10單位，零件也不必多（因你已超強），位址雖有兩個BYTES，改

第一個就夠了（修改值爲50就很夠了）。FUEL是怕你到處玩得太高興而不夠，可儲存進度再修改爲F4 01。另外在

畢宿星團中殖民星球爲行星1342的第二星球，在冥星星團則是TERRESTRIAL SYSTEM 3的第一星球。如此，只要

一、兩個月就可完成任務。如果覺得太無聊還可展開大屠殺，消滅所有的星球基地，不暇外星人囉嗦。

畢宿星團 SEC(SECTOR) 5

物品名	位址	物品名	位址
COAL TAR EFTERS	\$135 134	COAL TAR EFTERS	\$ 79 180
EXPLOSIVE DEVICES	\$135 136	EXPLOSIVE DEVICES	\$ 81 182
DATA CARDS	\$ 137 138	DATA CARDS	\$183 184
MACHINERY	\$ 139 140	MACHINERY	\$187 188
TELEVISIONS	\$135 164	TELEVISIONS	\$191 192
NORMAL BURNERS	\$165 166	NEUTRON SECONDARIES	\$193 194
ACCELERATORS	\$ 167 168	HICKOCK TARGETERS	\$201 202
NUCLEAR BATTERIES	\$ 169 170	NUCLEAR BATTERIES	\$203 204
NUCLEAR REACTORS	\$171 172	NUCLEAR REACTORS	\$209 210
RADIATORS	\$173 174	RADIATORS	\$223 224
LINKAGES	\$175 176	FUEL (SEC 5)	\$3 9 320
CONVERTERS	\$177 178		

冥星星團 SEC 11

物品名	位址	物品名	位址
RADIATORS	\$483 484	COAL TAR EFTERS	\$ 17 18
WATER	\$485 486	EXPLOSIVE DEVICES	\$ 19 20
ORGANIC	\$487 488	DATA CARDS	\$ 21 22
MACHINERY	\$489 490	MACHINERY	\$ 25 26
TELEVISIONS	\$ 01 02	TELEVISIONS	\$ 29 30
NORMAL BURNERS	\$ 03 04	NEUTRON SECONDARIES	\$ 31 32
ACCELERATORS	\$ 05 06	HICKOCK TARGETERS	\$ 39 40
NUCLEAR BATTERIES	\$ 07 08	NUCLEAR BATTERIES	\$ 41 42
NUCLEAR REACTORS	\$ 09 10	FAST BURNERS	\$ 47 48
RADIATORS	\$ 11 12	OAKLEY TARGETERS	\$ 61 62
LINKAGES	\$ 13 14	FUEL (SEC 9)	\$157 158
CONVERTERS	\$ 15 16		



猴島小英雄 另一發現

猴島小英雄這個遊戲是盧卡斯公司另一個可以和SERIES公司媲美的冒險遊戲。它有許多特色，其中一個特色就是它非常地活。當然，我指的不是主角無論如何都不會死，而是說某些事情並沒有一定的方法，而對話也並不是一成不變。Mr. TRILLION的攻略中，有許多有趣的對話都沒有提到。在此筆者特地提出一些，以博君一笑。

圖16中，從右方ARCTHWAY到左方ARCTWAY，是不是必須經過寶

地圖的呢？有一條捷徑，發現了嗎？圖16中，主角Guybrush右方有一道門，注意到了嗎？進去（OPEN DOOR）之後，從那裡出來呢？你若是再走進去，又到了哪個地方呢？自己探索吧！

2 第85項，開保險箱的方式，恐怕不只這一種吧！我個人就經過三次不同的密碼呢！

3 第128頁，壓在紙上的小石頭似乎沒用到，打開看看（OPEN），打火石（FLINT），幹嘛用的呢？等下再說。

4 別忘了把每一張紙收集起來，並觀察物品欄中MEMO的變化，挺有趣的。由此也可看出作者之用心！

5 第140項，有沒有別的方式點燃火藥呢？當然有，否則我們的打火石作什麼用？不過，打火石需要和金屬摩擦，怎麼辦呢？試試SPYGLASS吧！

6 第149項，注意到門上兩塊木板了嗎？很顯然的，食人族們認為這樣就能製住聰明大名的Mac Guybrush了，不是！是Guybrush了嗎？逃出去很容易，再回來試試看

，下次他們會用什麼方式來關住你呢？注意門上的變化，你就會知道什麼叫文明！

7 圖147中，有許多的Hat，試試<Look at Hat>，雖然他會告訴你那是空的，但五間Hat都去看看，你會發現他所表達的方式都不一樣，挺好玩的。

8 第171項，必須向導航頭借項鍊，可是，一定要用威脅的方式嗎？Of course not！你可以把他當成你的媽媽（哦）撒撒嬌吧（一直選有Please的那一句）！導航頭拗不過你，就會借給你這個Dig Baby了！

9 第195項，想不想和LeChuck罵個痛快？還有I can't believe your "那一句"，你就可以好好的和他罵一頓了！



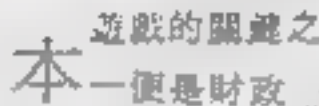
●●怪物屬性修改法●●

進入 PCTOOLS 後，找到 DKK 目錄下的 MAX-1.HA DAX 檔，此檔即儲存各個怪物的資料。請先找到怪物名稱，在名稱第一個字母的前五個位址即前一個怪物的 HP 值，若只修改此值，則怪物有時會在戰鬥時逃走，若要怪物不逃走的話，則必須修改怪物名稱後第一個和 HP 值相同值的位址，把兩者修改成相同。修改之後，必定戰無不勝，攻無不克。

米圖中畫橫線處即為索斯王的生命值，將其改為0，就可輕易戰勝了。

作	地	道	義
S 17 JEWELRY			
S 199 人物狀態			

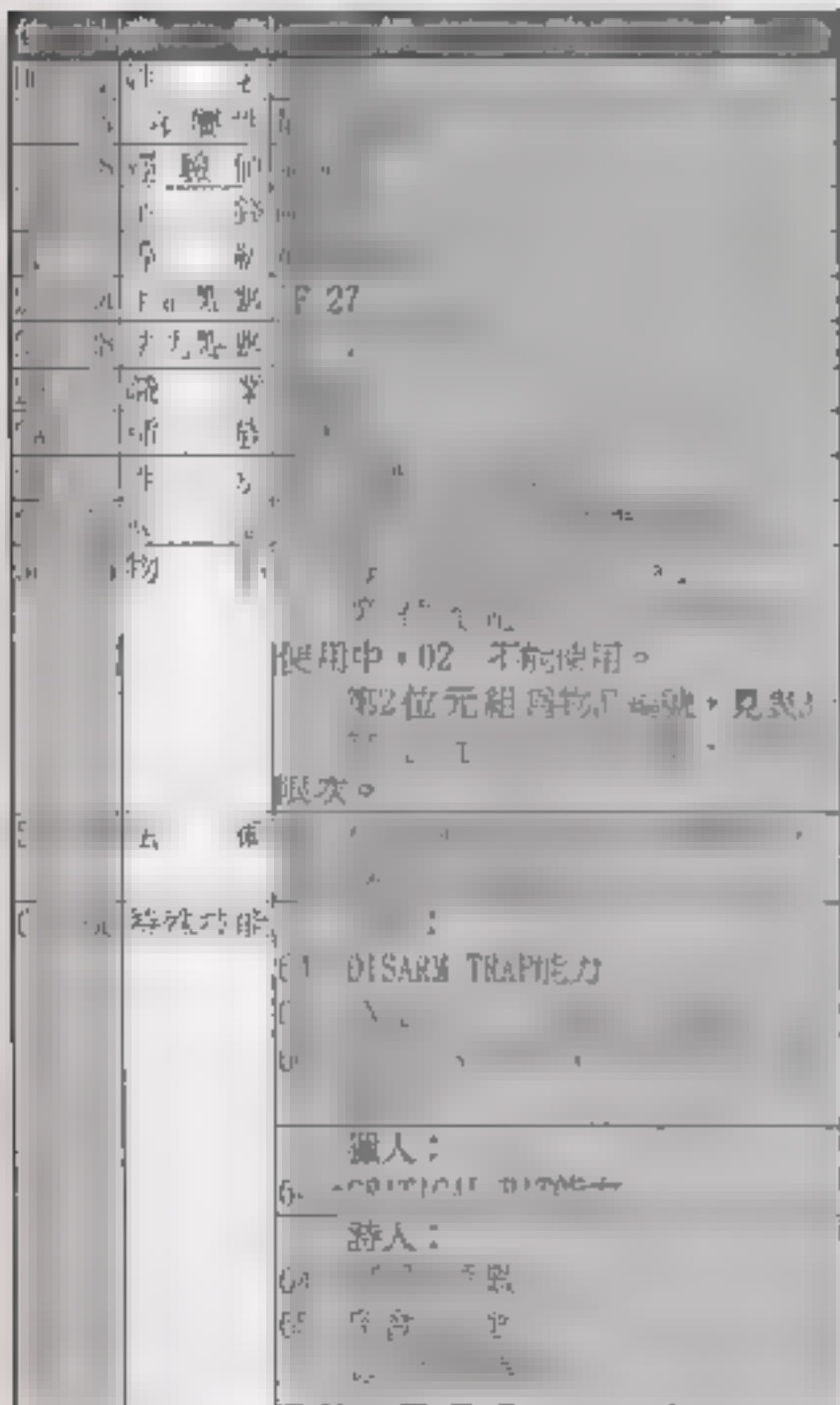
築城大師 金錢修改法



首先編輯 SAVEGAME 的第 0 磁區，第 000 位址 167 及 168 位址，修改成 FF 7F 即可。注意，此值乃為上限值，如再貪心就……是不是有一大筆金錢呢！好好利用，給勞苦功高的勞工加點薪吧，你會發現效率會提高喔！



檔名 GAME.SAV



修改篇

／吳拓品

編修改包括「遊戲」的「設定」，以及「修改」
此篇去修改，可保證你在冒險的旅途——當然無
窮，所戰皆捷，每個次要功力的話，很快就能
一完了，如果還是玩不完，就趕快參考一下本
期雜誌來參考，一定可以玩得很盡興。

代碼	職稱
01	Warrior
02	Wizard
03	Conjurer
04	Magician
05	Rogue
06	Bard
07	Paladin
08	Knight
09	Monk
0A	Archmage
0B	Geomancer
0C	Chronomancer

代碼	名稱
01	Human
02	Elf
03	Dwarf
04	Hobbit
05	Half Elf
06	Half Orc
07	Gnome





01	Torch
02	Lamp
03	Broadsword
04	Shartwork
05	Dagger
06	War Axe
07	Halbard
08	Long Bow
09	Staff
0A	Buckler
0B	Tower Shield
0C	Leather Armor
0D	Chain Mail
0E	Scale Armor
0F	Plate Armor
10	Robes
11	Helm
12	Leather Gloves
13	Gauntlets
14	Mandolin
15	Spear
16	Arrows
17	Wthe Sword
18	Wthe Shield
19	Wthe Chain
1A	Wthe Scale
1B	Giant Fan
1C	Wthe Bracers
1D	Bard Sword
1E	Fire Horn
1F	Lightwand
20	Wthe Dagger
21	Wthe Helm
22	Wthe Gloves
23	Wthe Axe
24	Shuriken
25	Wthe Pike
26	Wthe Fan
27	Spel Spear
28	Shield Ring
29	Fin's Flute
2A	Kuel's Axe
2B	Wthe Arrows
2C	Dayblade
2D	Shield Staff
2E	Elf Cloak
2F	Hawkblade
30	Admt Sword
31	Admt Shield

32	Admt Helm
33	Admt Gloves
34	Pureblade
35	Boomerang
36	Ali's Carpet
37	Lock Shield
38	Dover Fgn
39	Admt Chain
3A	Admt Stars
3B	Admt Plate
3C	Admt Bracers
3D	Wayer Fgn
3E	Pure Shield
3F	Wage Staff
40	War Staff
41	Thief Dagger
42	Soul Mace
43	Wgeward
44	Kato's Bracer
45	Sorcerer Staff
46	Galt's Flute
47	Frost Horn
48	Ag's Arrows
49	Damd Shield
4A	Bard Bow
4B	Damd Helm
4C	Elf Boots
4D	Vanguisler Fgn
4E	Conjur Staff
4F	Staff Of Love

50	Wthe Sword
51	Power Staff
52	Breath Ring
53	Dragon Shield
54	Damd Plate
55	War Gloves
56	Wthe m
57	Dragonwand
58	Deathring
59	Crystal Sword
5A	Speed Boots
5B	Flame Horn
5C	Zen Arrows
5D	Death Drum
5E	Pipes Of Pen
5F	Power Ring
60	Song Axe
61	Trick Brick
62	Dragon Fgn
63	Wage Fgn
64	Troll Ring

65	Aram's Knife
66	Angra's Eye
67	Herb Fgn
68	Master Wand
69	Brother Fgn
6A	Dynamite
6B	Thor's Hammer
6C	Stone Blade
6D	HolyHandgrenade
6E	Master Key
6F	Nospin Ring
70	Crystal Lens
71	Smokey Lens
72	Black Lens
73	Sphere Of Lens
74	Wand Of Power
75	Acorn
76	Wtheskin
77	Wght Spear
78	Tsloth's Head
79	Tsloth's Heart
7A	Arefolia
7B	Valarian's Bow
7C	Arms Of Life
7D	Canteen
7E	Titan Plate
7F	Titan Shield
80	Titan Plate
81	Fire Spear
82	Wllo Flute
83	Fire Brand
84	Holy Sword
85	Wand Of Star
86	Light Star
87	Wand Of Truth
88	Belt Of Allira
89	Crystal Key
8A	Tao Ring
8B	Stealth Arrow
8C	Yellow Staff
8D	Stady Eye
8E	Divine Halbard
8F	Incense
90	1-ching
91	White Rose
92	Blue Rose
93	Red Rose
94	Yellow Rose
95	Rainbow Rose
96	Magic Triangle
97	Hammer Of Wrath
98	Ferofst's Helm

99	Black Arrows
----	--------------

9A	Verra's Shield
9B	Strifespear
9C	Sheetmusic
9D	Right Key
9E	Left Key
9F	Lever
AA	Acorn
AB	Bolt
AC	Spanner
AD	Shadow Lock
AE	Shadow Door
AF	Wser corde
BA	Holy Arrenger
BB	Shadowshav
BC	Kali's Garrote
BD	Flame Knife
BE	Red's Stiletto
BF	Heartseeker
CA	Damd Scale
CB	Holy TNT
CC	Eternal Torch
CD	Oscun's Staff
CE	Angie's Ring
CF	Death Horn
D0	Staff Of Manger
D1	Tesla Ring
D2	Damd Bracers
D3	Death Fgn
D4	Thunder Sword
D5	Poison Dagger
D6	Spark Blade
D7	Galvanic Oboe
D8	Harmonic Gem
D9	Tung Shield
DA	Tung Plate
DB	Wthe Glove
DC	Hunters Cloak
DD	Death Hammer
DE	Blood Mesh Robe
DF	Soothing Balm
E0	Wages Cloak
E1	Familiar Fan
E2	Hourglass
E3	Thieves Hood
E4	Surehand Amulet
E5	Thieves Dart
E6	Shrill Flute
E7	Angel's Harp
E8	The Book
E9	Truth Lance
EA	Damd Suit
EB	Damd Fall
EC	Purple Heart
ED	Titan Bracers
EE	Eclskin Tunic
EF	Sorcerer's Hood
F0	Damd Staff
F1	Crystal Gem
F2	Wand Of Force
F3	Clit Lyre
F4	Youth Potion
F5	Wthr Suit
F6	Titan Suit
F7	Wages Glove
F8	Flare Crystal
F9	Holy Missile
FA	God's Blade
FB	Hunter Blade
FC	Staff Of God
FD	Horn Of Gods

魔眼殺機 無敵版

首先進入Pc tools，編輯EOB.FXE檔。

1 食物：

在SECTOR 186，位址 490，將FE 8F A3 F5改為90 90 90 90。

2 生命值：

在SECTOR 136，位址 151，將26 88 47 1B改為90 90 90 90。

這可使你擁有不死之身，面對敵人法術或近身攻擊時也不怕，從容應戰，即使中毆也不會減少生命值，而且也不會飢餓，如何？夠帥吧！

／高誌煌

魔眼殺機

寶寶



完結篇

LEVEL 7 UPPER REACHES OF THE DROW

現 在起你置身於黑暗精靈之域了。由於牆壁為深紫色，所以有許多的文字或機關會被遮漏，請張大眼睛用力看每一面牆吧！整個黑暗精靈之域是互相連通的，各層之間有許多樓梯可供交通，大家想必玩得東倒西歪，

七孔流血。在本層遊蕩的怪物有 Drow Elf（黑暗精靈）和 Skeletal Lord（骷髏騎士），這兩者都不是省油的燈，Drow Elf 的劍有魔法，會使人麻痺；Skeletal Lord 則有最強的攻擊力，

常記些 Remove Paralysis 和攻擊魔法（Fireball 等）有助於作戰，謹記在心！

1. 通往第六層的46。當你首次來到第七層時，有四個Drow在此恭候大駕，不要和他們衝突，把烏人的蛋交給他們作為賄賂

(DR BC) 。

2. 巡邏隊。

3. 訊息：「Don't delay」。

4. 踩到4A、4B、4C、4D。任一點
都將啟動火球由4A往東飛到4D
，再往北飛。

7. 火球衝的卷軸，務必要拿。

8. 用 gold key 開 9 的門，通往
第六層的14。

3. 一個華而不實的盾。

4. 西邊牆上的開關可關閉北邊的
陷阱。當你使用開關時火球會
由北方飛來，到16處轉向東邊
撞去。

15. 踩上之後發光，使用開關是也



巨龍

19. 3. 拿一個 secret key
，在 4. 房間還有一個 6 級牧師
Iliria 的骷髏和牧師的聖
物。

20 打開 19 的門。

22 巡邏隊。

23 用 key 開的門。

25 八大石器之 Luckstone
Medallion

26 通往第八層的 1。

27 巡邏隊。

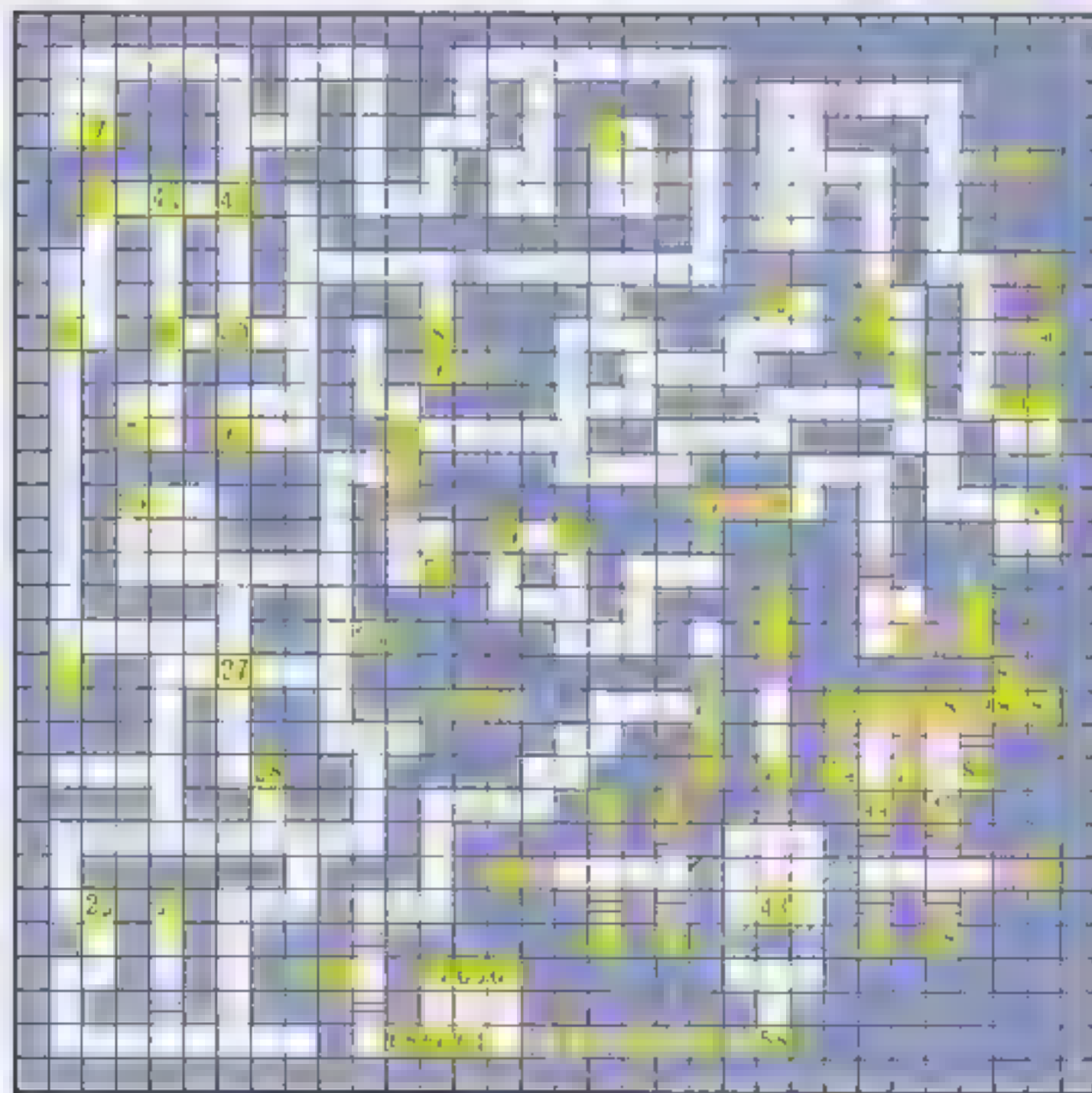
29 巡邏隊。

32 西邊通往第八層的 1，東邊通
往第八層的 9。

33 通往第八層的16。

34 訊息：「One battle for glo
ry

35 一個 Skeletal Lord。



■ 牆 □ 走道 ■ 門 ■ 往上的樓梯 ■ 往下的樓梯 ■ 幻牆或有機關的牆

36 訊息：「One s-
acrifice made
。」

37 放一件小物品在
西邊的牆洞內，
再按北方牆上的
蜘蛛形機關即可
開幻牆。

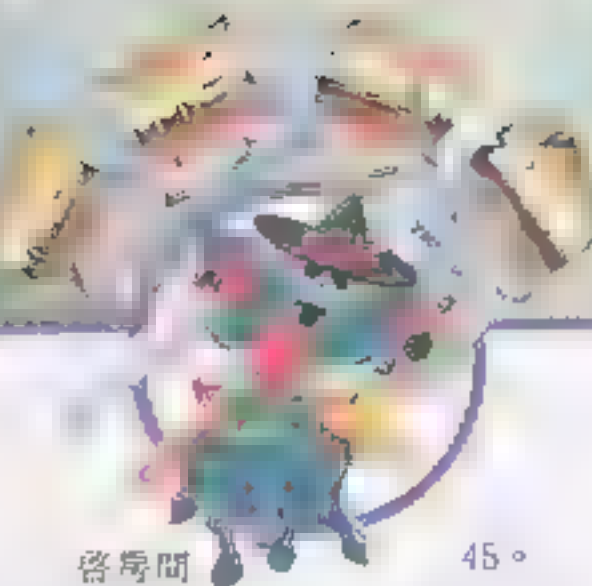
38 跳入陷阱可到第
八層的81，並且
不會受傷。

39 訊息：「One l-
cap of faith
」。和 + 2 的 p-
rotection ring
。

40 通往第八層的14
。 訊息：「No
turning back」
。

41 訊息：「One w
ay。」

42 訊息：「Fight
for your fre
edom」。



- 3開關可開四周的四面機關牆。
- 41 一個 skeletal lord並自動開啓房間53。
- 51一支 key 並自動開啓房間52。
- 57一個 skeletal lord並自動開啓房間54。
- 58二個 skeletal lord並自動開啓房間56。
- 59四個 skeletal lord並自動開啓房間57。雷電術的卷軸！
- 52自動開啓房間53。
- 53一個 skeletal lord並自動開啓房間44。
- 54同上。
- 55一個 skeletal lord並自動開

啓房間 45。

- 57一個 skeletal lord並自動開啓房間50。
- 58、61用 jeweled key 開門。
- 59、60用 draw key 開門。
- 63北邊的傳送門以 medalion 啓動，通往第四層的59。東邊的傳送門故障。
- 65北邊的傳送門以 dagger 啓動，通往第九層的11。
- 67北邊的傳送門以 necklace 啓動，通往第五層的24。西邊的傳

送門以 holy 啓動，通往第十一層的3。

- 68以 ruby key 開門。
- 69通往第八層的24。
- 72傳送點。目的地為82。
- 73訊息：「Weapon」。
- 74名叫：「Slicer」的+3短劍。
- 75訊息：「Armor」。
- 77+3 elven Dracers of Defense。
- 79訊息：「Magic」。
- 80 Ring of Magic。
- 75、76、81以 gold key 開門，但只能開其中一個。
- 83傳送點。目的地為70。

LEVEL



DROW OUTCASTS

這層會出現惱人的Drider，由於它奇特的武器——矛，可以飛擲，所以中、後排的隊員亦可能受傷。由於Drider往往成群出現，故用Fireball和Lightning Bolt一次打一排是不錯的打法。另一種怪物 Hell Hound 只要用刀砍就over了，不值一提。

- 1.往第七層的26。
- 2.往第七層的32（左）。一面有著蜘蛛標記的幻牆在北邊。
- 4.用 ruby key 開北邊的门。
- 7.往第九層的1。
- 9.往第七層的32（右）。



- 10往第九層的86。
- 13往第九層的3。
- 14往第七層的40。
- 16往第七層的33。
- 17把 red gem 放在北面的牆洞中即可開門。
- 19把任何一隻 key 放在牆洞中，按下蜘蛛形按鈕之後 key 會變為 gem，沒有次數限制！
- 20訊息：「One gem for one key」。
- 21往第九層的10。
- 22北面為有蜘蛛標記的幻牆。
- 24往第七層的69。
- 25 180° 的旋轉盤。
- 26一些 Driders。
- 27傳送點。目的地為29。
- 28一支 Scepter of Kingly Might。
- 31一副+3的plate mail叫做「Plate Mail of Great Beauty」。
- 32Driders & Hell hound。

- 33Driders。
- 34北邊是以 stone Scepter 開啓的傳送門。目的地為第十層的7。
- 37西邊牆上的鈕可開門。
- 38火球會射到此處，請儘快向西移動！
- 39北邊的火球射到此處。
- 40一個陷阱，躲火球時小心！
- 41火球射到此處，快向西北移動！
- 42火球由南邊射到此處。
- 43一個陷阱。
- 45二隻 Hell hounds。
- 46傳送點。目的地為48。
- 47一支 Ring of Sustenance。
- 48傳送點。目的地為46。
- 49許多 Hell hound 在此區域。小心！
- 51南邊牆上的鈕可開門。
- 54訊息：「Turn around」。
- 讀牆上的訊息就被傳到56！
- 55一讀訊息就被傳到54。
- 57西邊牆上的鈕可開四個門。



59 往第九層的38。

62 兩隻 Driders。

63 從西邊才能開的門。

64 由第七層的16處才能進入此房

間。

65 Hell

hound 一隻

。可以傳到本層的1。

66 兩隻 Hell hound。

68~71 可各開關本身西邊的陷阱。

72 由第十層的7傳到此，無法從此地傳到他處。

73 Wand of Lightning Bolt。

75 踩到此處南邊幻牆立即封死。

76 踩到此處北邊幻牆立刻封死。

77 Ice storm 的卷軸！！

79 傳到85。

80 訊息：「One's faith repaid。」

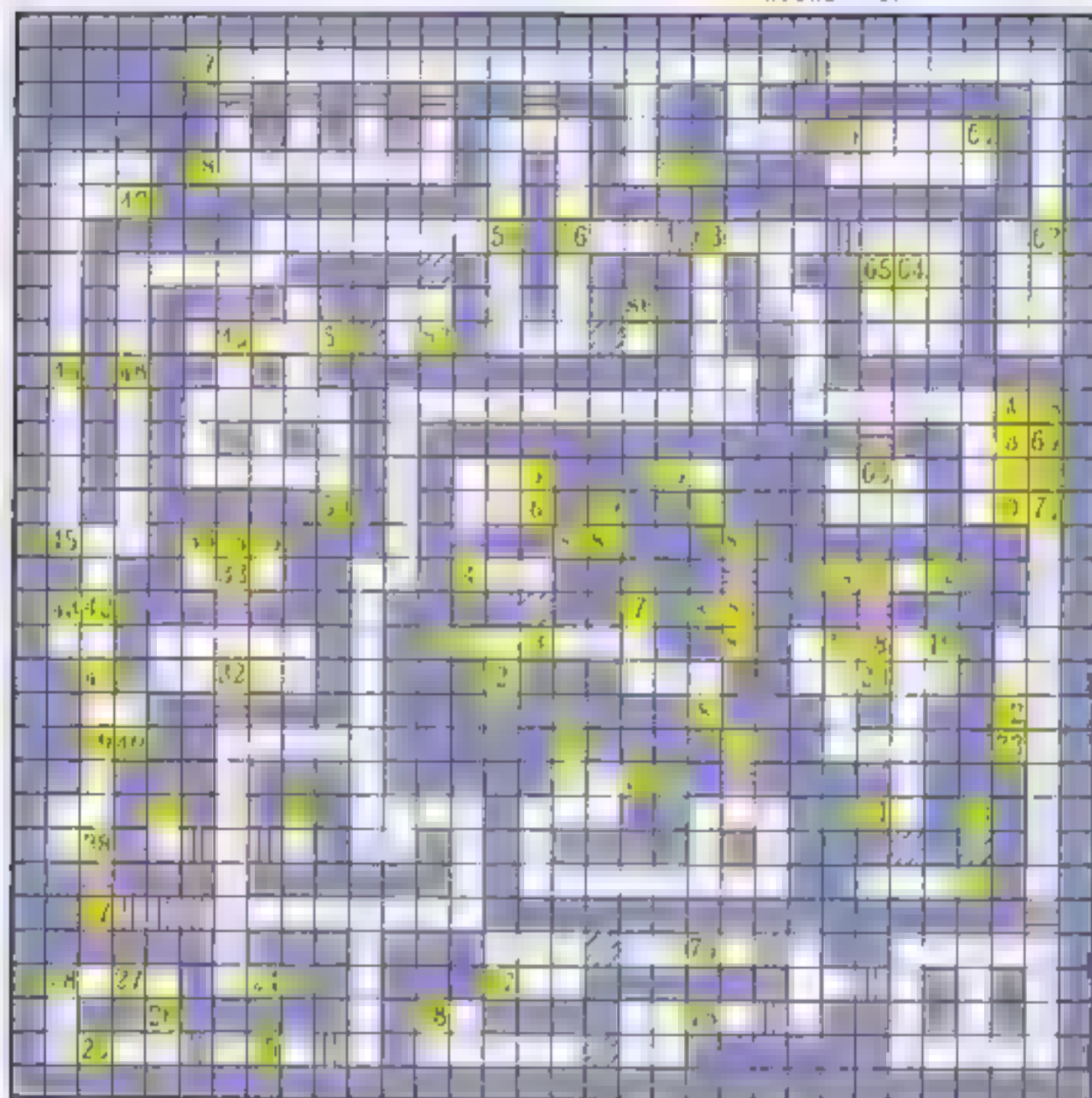
81 從第七層的38可跳到此處。

82 Potion of Extra Healing。

83 門只能由南邊開。

84 傳送點，目的地為18。

86 叫做「Nightstalker」的+3 long sword。



■ 牆 □ 走道 ■ 門 ■ 往上的樓梯 ■ 往下的樓梯 ■ 幻牆或有機關的牆

LEVEL 9 LOWER REACHES OF THE DROW

精靈之城的底層。在此已見不到黑暗精靈的蹤跡，只有移轉獸（Displacer Beast）和極少量的食鐵怪（Rust Monster）。這兩者都不會對你構成任何威脅。這層的目標為：1 找到 NPC「Beohram」的屍體，縱使你不同於其七級 Fighter 的能力，也要考慮一下其+5 long sword

及Plate Mail的優良配備。2 一些魔法師卷軸及附有Fireball的棒子。

1. 通往第八層的7。

2. 以jeweled key開北邊的門。

3. 通往第八層的13。

4. 以drow key開南邊的門。

5. 訊息：「One key of one g-

6. 牆上有一個洞，把寶石放入其中，到7處按下蜘蛛形的機關，你的寶石將變成jeweled key，一次一支，沒有次數限制

8. 訊息：「It is written the key lies on the other side。」

9. 以jeweled key打開北邊的門。

10. 通往第八層的7。

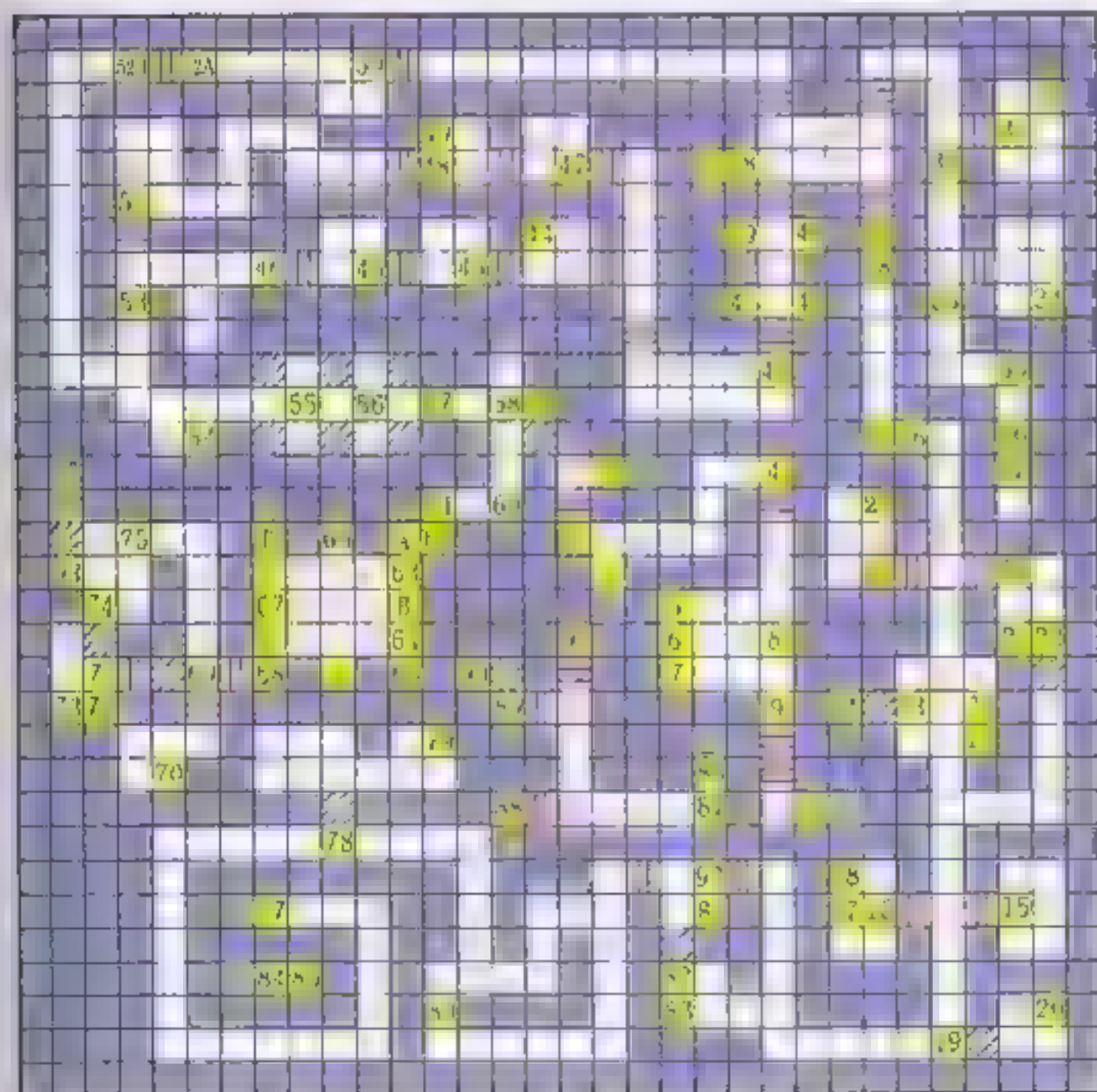


- 11 一扇傳送門。以stone dagger 啟動，目的地為第七層的65。
- 13 幻牆。
- 17 西邊牆上有一個洞，把在第十一層發現的「Orb of Power」放入洞中之後，身上所帶的魔法物品會完全顯現，但 Orb 會消失。
- 18 訊息：「Oracle of Devouring」。
- 19 幻牆。
- 22 幻牆。
- 23 只能從東邊開的門。
- 24 房內有二隻移轉獸。
- 30 走過此處使 28 處的 Hall of

- Thieves 失效。
- 27 訊息：「Thank you」，也有可能是「You forgot something」。
- 28 當你的隊員走過這段路時，身上的物品會跑到牆上的洞內，唯一阻止之法就是經過26。
- 29 訊息：「Hall of Thieves」。
- 30 把glowing rock放入東邊的牆洞中即可開門。
- 31 兩隻移轉獸在此。

- 33 把glowing rock放入洞中開門。
- 35 訊息：「Watch your head」，頭頂上有個大洞。
- 36 當你站在此處，一個 glowing rock會從東邊飛出來並落下。走到37也會發生同樣的事。
- 38 通往第八層的59。
- 39 訊息：「Donate sword」，放一支劍在這。
- 40 訊息：「Donate armor」，放一副鐵甲在這。
- 41 訊息：「Donate food」，放一份ration在這。
- 42 訊息：「Donate missile」，放一支箭在這。

- 43 在39~42放上該放的東西後門會打開，門後有兩隻移轉獸。
- 44 Poison Potion，別喝！
- 45 一隻移轉獸。
- 51 兩隻蝕鐵怪。
- 52 以drow key開門。
- 53 一隻蝕鐵怪。
- 54 訊息：「The cunning and agile shall survive」。
- 55 若站在此處會受到飛鏢攻擊！
- 57 Beorham 的枯骨，另有一把叫「Serious」的+5長劍及若干裝備！
- 60 南邊的牆會射出 Magic Missile。
- 61 訊息：「Drow word for bat-



牆
 走道
 門
 往上的樓梯
 往下的樓梯
 幻牆或有機關的牆



ton」。

62可能遭到A處發射的魔法飛彈的攻擊！

63~67分別可開啓A~D、F的 Magic Missile 發射器！

68開啓E的發射器，draw key可開門。

69到75走一遭回來後西邊的幻牆即消失不見。

70只能由第八層的陷阱落到此處，有Potion of Extra Healing。

71北邊爲幻牆。

75往北邊丟東西以關閉西邊的幻牆，再丟個東西到西邊的陷阱，以開啓69處的幻牆。

76通往第十層的47。

77通往第十層的53。

78接南邊牆上的按鈕開啓北邊的幻牆。

80一隻鐵籠。

81 Wand of Fireball。

82西邊的牆上有蜘蛛形的按鈕，北面爲幻牆。

83放一個物品在西邊的牆洞中，到82按鈕，幻牆即會消失。

84通往第十層的1。

86通往第八層的10。

87訊息：「Storage」。

90一面幻牆，此處有卷軸。

91移轉獸。

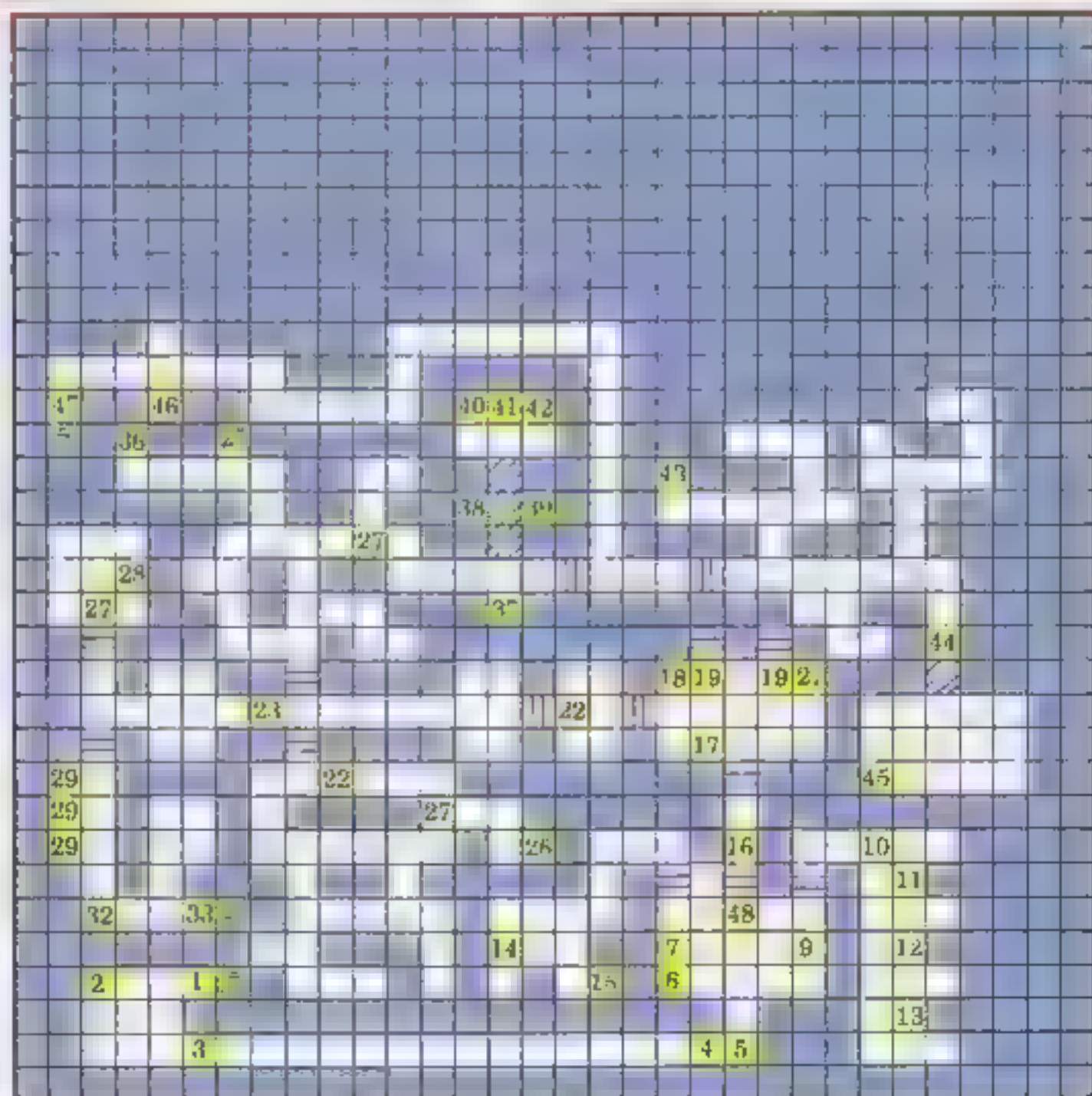
92門只能由此處開。

93站到此處可開啓69。

LEVEL 10 XANATHAR'S OTHER SANCTUM MANTIS HIVE

有趣的一層，牆上佈滿了青苔，地下到處是泥潭，潮濕充滿了眼、耳、鼻、口。四處巡邏的 Mantis Warrior和各種巧妙的機關是你最大的敵人，但是，向前走吧！朋友。

- 1.往第九層的84
- 3.由此處到4之間的走廊有許多傳送點，一旦踩到此處即完全失效。
- 4.進入第一個傳送點後向後轉，進入另一個傳送點即可到3處。
- 5.訊息：「Thirteen」
- 7.傳送門，通往第八層的72，以Stone Scepter啓動。
- 9.傳送門，通往第

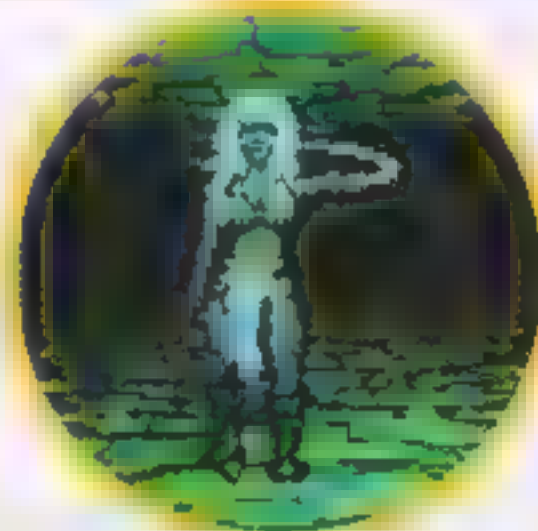


■ 牆 □ 走道 ■ 門 ■ 往上的樓梯 ■ 往下的樓梯 ■ 幻牆或有機關的牆



- 六層的45，以Stone Ring啟動。
- 10四隻Mantis Warrior在此。
- 12有著Frost的魔法杖。
- 14按下按鈕即出現一隻Mantis warrior。
- 15矮人王子Keirgar被綁在此地，送他回家吧！
- 16訊息：「Welcome」，一個Fireball飛來「歡迎」你。
- 17用Skull Key開南邊的門。
- 18訊息「In case of fire」。
- 19北邊的鈕可開門，打開的同時Fireball向你飛來。
- 20訊息：「In case of food」。
- 22兩隻Mantis Warrior在此。
- 23訊息：「Hive」。
- 27一隻Mantis Warrior在此。

- 29若由33進入，則此處物品將消失，一格放一件武器即可開門。
- 32訊息：「Stow yer weapons」。
- 33通往第九層的77。
- 36NPC Tyrra的骸骨和skull key。
- 37拉桿可移動機關牆37、38、39。
- 38拉桿可移動機關牆40、41、42。
- 39拉桿使石塊恢復原位。
- 40訊息：「Jump」。
- 41往第十一層的1，跳下去吧！



- 42訊息：「Jump」和Ring of Feather Fall乙只。
- 44按鈕可打開祕門。
- 45Cane of Cold的卷軸。
- 47往第九層的76。
- 48在此你遇到了Xanathar's的得力助手——Shindan，如果選擇「Hear her out」，可以學到不少東西。

LEVEL 11 XANATHAR'S OUTER SANCTUM LOWER REACHES



眼魔Xanathar就在你腳下，不過在K死他之前還有好多阻礙要過，小心Mind flayers和Korn，別死在這裡了，記住！必須利用傳送門才能到十二層。

- 1.入口。
- 2 訊息：「Your fate lies in the stars」。
- 3.以Stone, Holy Symbol啟動通往第七層67的傳送門。這也是「Celestial Star of Navig-

- ation」的一部分，你可以用它來探查各地區。
- 4.按下按鈕吧！
- 5.訊息：「Leave no stone unturned」。
- 11訊息：「Alignment must be true」。
- 12不需要key的門。
- 13用draw key開門。
- 14一把叫做「Slasher」的+4 long sword及+3的bauded armor。
- 16.不需要key的門。
- 17 按鈕可打開祕門。
- 18.用draw key可打開門，兩隻Korn在此恭候大駕。
- 19一隻Mind flayer在此。用Stone Orb可啟動傳送門把你

傳到第十二層的1。

- 20 按鈕可打開祕門。
- 21一隻Mind flayer。
- 23有Lightning Bolt的魔法杖。
- 24 傳送點，目的地為31。
- 26 傳送點，目的地為35。
- 28 傳送點，目的地為25。
- 30 傳送點，目的地為34。
- 32 傳送點，目的地為36。
- 34 傳送點，目的地為30。





36.傳送點，目的地為32。

37.一個Luckstone Medallion。

38.不需要key的門。

39.拔動所有的橫桿才能到40。

40.一盒矮人專用的藥，帶回第五層去，交給Leirgar。

42.一隻Xorn。

44~45.一些Xorn在此區域巡邏。

46.訊息：「Room of the key」。

47.按鈕可打開祕門。

48.Stone Orb在此。

49.不需要key的門。

50.一隻Xorn。

51.訊息：「Chwat」。

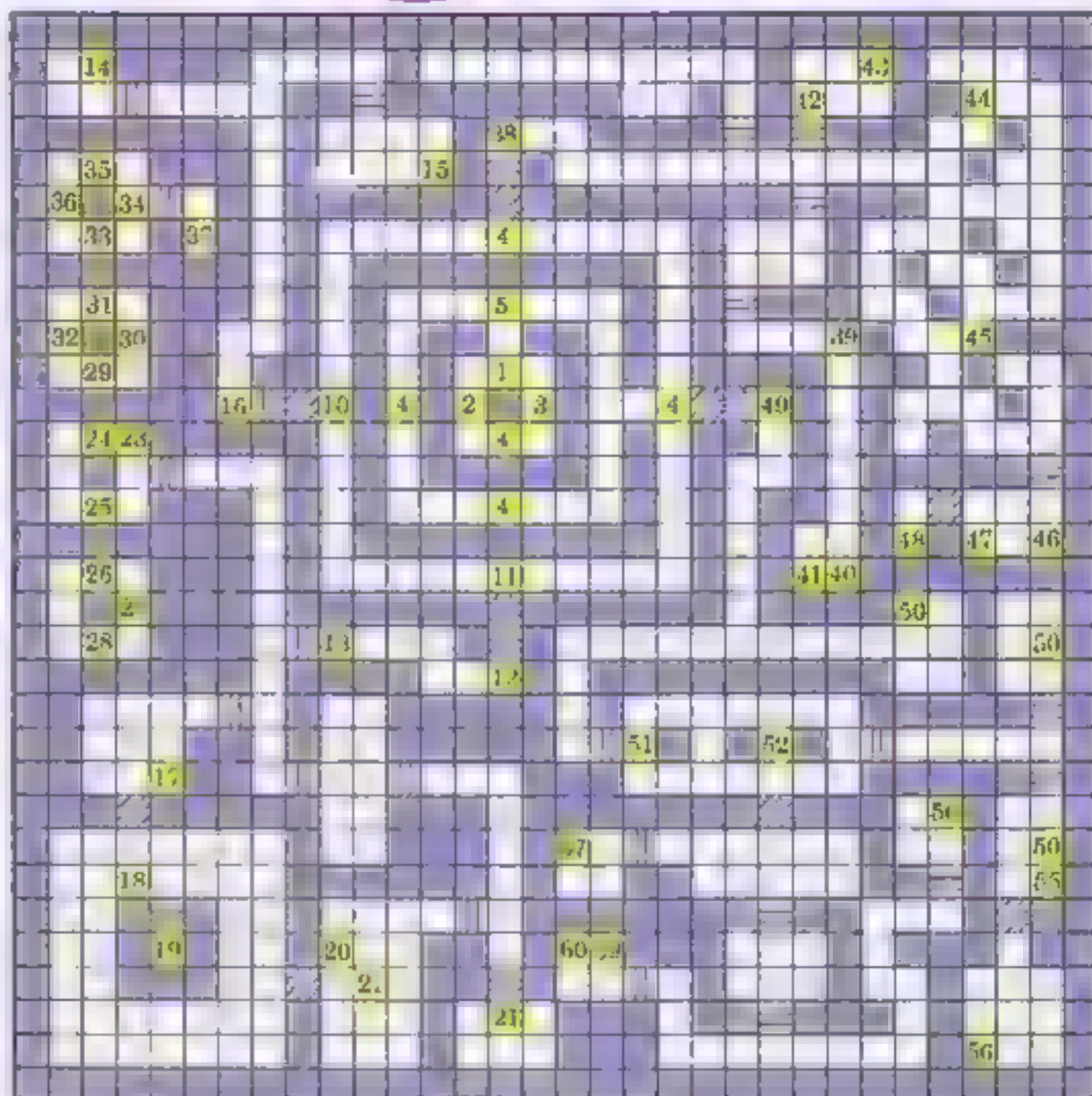
52.一隻Xorn在祕門後。

55.按鈕可打開祕門。

56.Orb of Power。

59.Stone Holy Symbol在此！

60.NPC Kirath的骸骨。



■ 牆 □ 走道 ≡ 門 ▨ 幻牆或有機關的牆

LEVEL 12 XANATHAR'S INNER SANCTUM

哇！終於來到Xanathar的最後防線了，邪惡之氣彌漫在四周，死亡的陰影淹沒了我們，不論如何，毀了Xanathar是我們的任務，成功近了！（天國也近了）

- 1.用Stone Orb可啟動傳送門，通往第十一層的19。
- 2.牆上有一個會冒煙的洞。
- 3.輕輕一推即可打開祕門。
- 4.訊息：「Turn back, no t-

- respasing」。
- 5.不需要key的門。
- 6.一走到此處門會自動打開，有四隻stone golem在此，幹掉他們後可得到一支skull key。
- 7.用按鈕開門。
- 8.只能由北邊開的門。
- 9.按下按鈕會被傳到32~35處。

- 10.按下按鈕會被傳到26。
- 11.按下按鈕會被傳到57。
- 12.用skull key開門。
- 13.沒有法術的ring和Potion of Healing，如果你拿了，身上的某樣東西也許會不翼而飛。
- 17.訊息：「Stone for substance」、「Potion for strength」、「Sphere for animation」。放rock、Potion、



Orb 在各正確之處，按下按鈕
• Stone golem 會在左邊出現。

18 只能由東邊打開的門。

19 只能由19打開的門。

20~22把orb of Power 放在台
子上使台子消失。

23訊息：「Room of the sph-
eres」。

24地上的機關可以開關門。按下
按鈕可得到有Fireball的魔法
杖。

25傳送點，目標為9。

26按下按鈕會被傳到55~57之間。

27按下按鈕會被傳到57。

28 只能由西邊打
開的門。

29用按鈕開門。

31一隻stone golem。

32skull key開門，
裡面有Magic M-
issiles的魔法杖。

34~37有四份iron
rations。

38~41.站在此處會
把門關上。

42兩瓶Potion of
Invisibility。

44Fireball往南發
射！

45期待已久的Xan-
athar 終於現身
了。如果你在此
硬幹，那將是有
史以來最可怕的
夢魘，還是利用
wand of Sil-
vias把它逼到49
的神聖石器結界
中吧！

~這裡的機關可
夠你受的了。

47一隻large eye。

48神聖石器的結果可以幫你毀掉
Xanathar。

5051站在此處會把門關上。

52按下按鈕可得到Potion of
Speed。

53按下按鈕會被火球1。

54按下按鈕可在南邊牆上得到一
個Orb of Power。

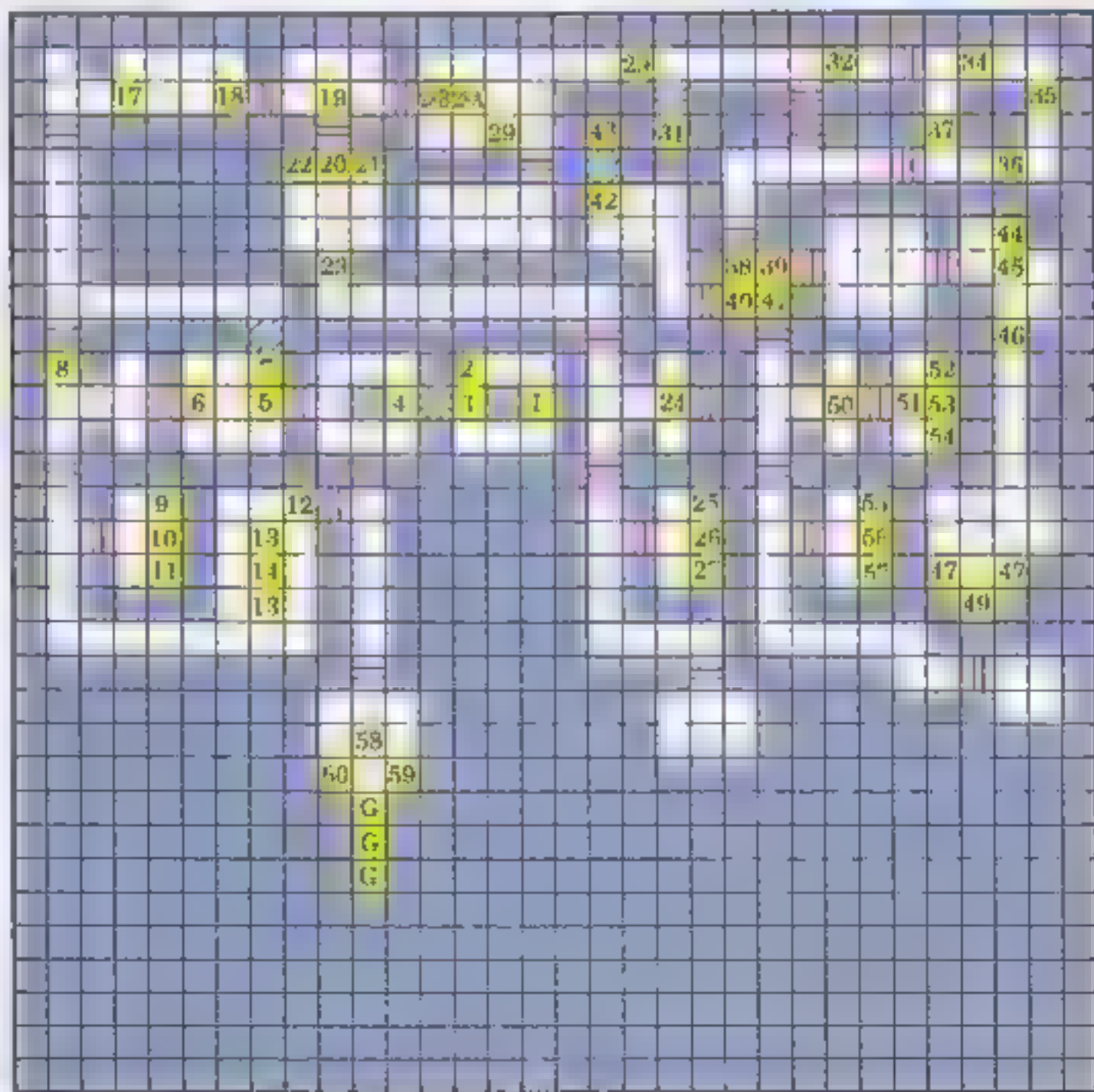
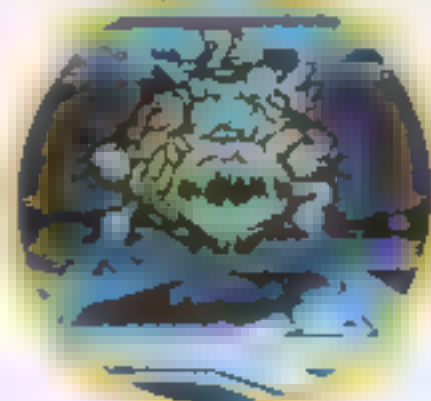
55按下按鈕會被傳送到9。

56按下按鈕會被傳送到26。

57按下按鈕會被傳到49~49之間。

58三隻stone golem。

末記：你費盡了千辛萬苦，
終於成功的幹掉了Xanathar，當
你興奮的等待結尾動畫時，是否
大失所望？沒關係，爲了一伸怒
氣本人已經寄了一大把「憤怒的
語言」到SSI去爲各位伸冤了，
安息吧~



■ 牆 □ 走道 門 往上的樓梯 往下的樓梯 幻牆或有機關的牆



Level 7

5	scroll
6	scroll
7	scroll
11	scroll, iron rations necklace (non-magical)
12	Arrow
13	shield
21	2 scrolls, key
24	Arrows
25	stone Meditation
28	Arrow
31	Potion of Healing, key
4	key (Jeweled)
17	3 Arrows
48	key (Ruby)
50	scroll
52	key (Jeweled)
53	scroll
54	key (Draw)
56	scroll
57	key (Draw)
64	Wand (non-magical)

Level 9

12	Draw boots
14	- 3 shield
20	Chain mail
21	Mage scroll
25	3 Arrows
32	Draw key
34	Mage scroll
44	Poison potion
49	Cleric scroll
56	Draw key
71	Potion of Extra Healing
72	5 Darts
73	Cleric scroll
74	2 Cleric scroll
75	5 Darts
79	Cleric scroll
82	Cleric scroll
88	Spear
89	Mage scroll
90	Cleric scroll

Level 8

5	Ruby
6	bow, scroll of Vampiric Touch
8	Draw key Red gem
11	scroll jeweled key
12	Draw key
15	Ruby key
23	Draw key
25	robe
30	Fall
35	Draw boots
36	Cleric scroll
70	Mage scroll
53	Cleric scroll
58	Ring Medallion
61	3 個 Cleric
67A	- 1 rock
77	Mage scroll
78	Lock picks
82	Cleric scroll, Potion of Extra Healing

Level 10

2	Phase ma.
6	Cleric scrolls
11	Poison potion
13	2 Cleric scrolls
4	moss wand
26	Arrow
36	Skull key
40	Potion to Grant Strength
42	Ring of feather Fall
43	Cleric scroll
45	Mage scroll of Cone of Cold
46	Arrow

Level 12

13	Potion of Healing non magical
14	Skull key
19	non magical Necklace Potion of Healing
31	Wand of Fireballs
28A	3 Orbs of Power
33	Wand of Magic Missiles
34	Rations
43	7 Potions of Invisibility
49	Portal keys
59	Potion of Vitality Potion of Invisibility
60	Potion of Vitality Potion of Invisibility

Level 11

0	Moss 2 rock
15	non magical ring
29	Wand of Lightning Bolt
37	Magic scroll of Hold Monster
37	Cleric scroll
40	Drawen Healing Potion
41	Cleric scroll
43	Mossy +2 rock, Cleric
48	Draw key
56	Orb of Power
57	Draw key
62	Spell Book, +2 Bracers of Defense 2 Ring of Protection, -5 dagger -5 Robe of Reflection

火星之旅

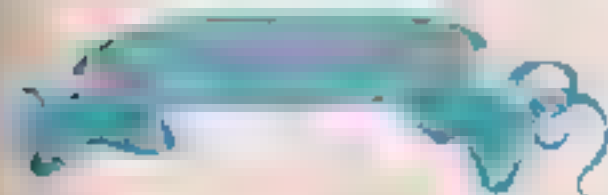
第三章 能源總站

Indiana Jones

「當然了，這就是了。」我
把東西給他。

「好極了！給我幾分鐘，我
立刻做好。」說著，他便拿出了一
大堆工具開始整修。…沒一會
兒，他就抬起頭說：「OK！大功
告成。」

接下來該去恢復能源了。



由於Edison的建議，所以我
們去找住在城東的Peary求救。

「你好，我叫Indi，有點關
於能源塔的事想問你。」（pow-

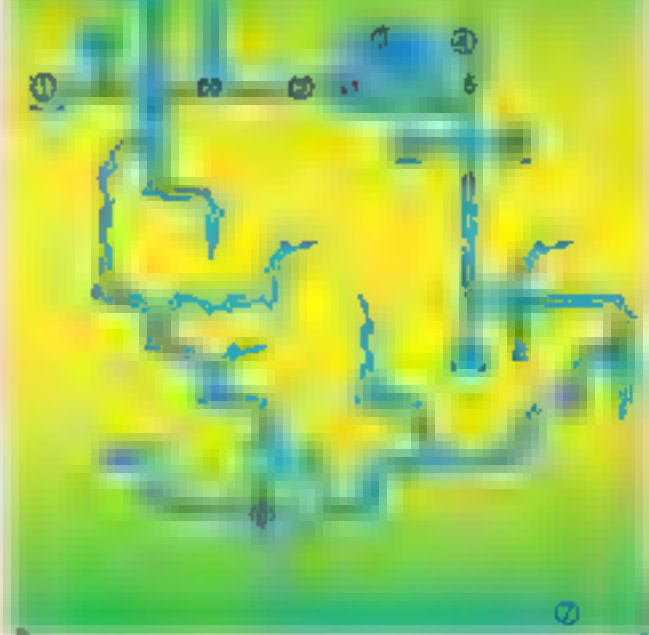
「你想知道火星人的能源秘
密？我想我所知也不多，不過我
記得在大約（13N，26W）的地
方有些特別的建築物，那是一個
有許多能源塔緊在一起的地方，
可能是總站也不一定，希望這對
你有助益。」Peary熱心的為我
們說明著。

依著Peary所說的路，我們
離開Olympus去找能源總站，途
中在一個山谷裡找到一片果園，
大伙兒還摘了不少果子下來呢！

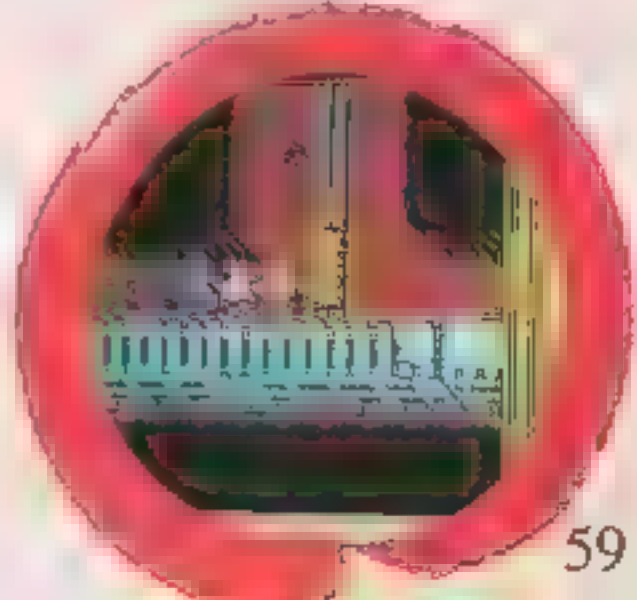
好不容易走到能源站，已經
是一天之後的事了。能源站裡有
個樓梯，大伙兒順著梯子進入了
地下室，走了一小段路之後便看
到一個機械人，我試著和它說話
，沒想到有效。

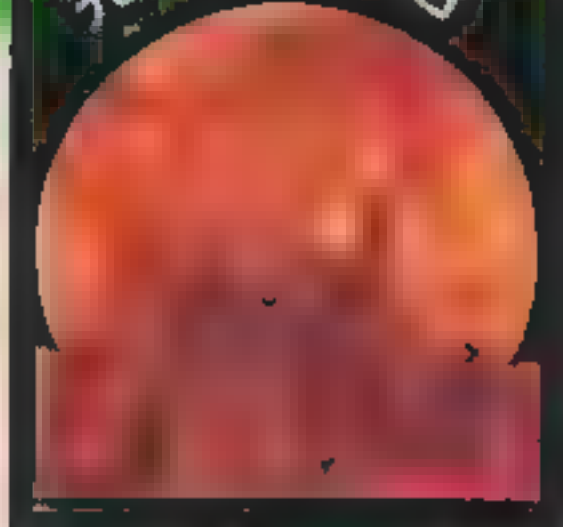
「我是Coker，我的工作
是把煤送上輸送帶，以維持電力，
可惜輸送帶斷了，我也沒工作了
。」它說。（註1）

能源總站



- | | |
|---------|-----------|
| 1 入口 | 5 電纜 |
| 2 輸送帶 | 6 些氣缸 |
| 3 火爐 | 7 在地面 |
| 4 許多氧化物 | CO Coker |
| | ST Stoker |





再往內走，我們遇到了Stoker，它倒說了不少事情。

「這裡是火星的能源中心，以前能源都由此地以電波的形式傳出去，全火星也靠此運作，電



源控制站就在裡面；令人擔心的是，Cable（電纜）在突然恢復電力時可能會因為強大的電壓而短路。也許卷軸上會有這方面的記載。不過現在輸送帶壞了，說這些也沒用。」

「那倒未必。」Dibbs插口道：「Olympus有個叫Trippet的水手懂得修輸送帶。」

大伙兒聽他這麼說，一陣歡呼立刻回響在地道內。我們拿著壞掉的輸送帶便趕回Olympus去。

到了Olympus，我們馬上去Trippet的家請他修理輸送帶。

「可以請你修理一件物品嗎？」我客氣的問道。（鍵入fix）。

「當然，只要你說得出來我就修得好。」他自信滿滿的說道。

「這條輸送帶呢？」

「小事一件。」說著，他便拿出了膠水把它粘好。「行了，拿去吧！可別再弄壞了喔。」

用膠水黏？我半信半疑的接過輸送帶，仔細瞧了半天，好像沒問題的樣子，大伙兒又一窩蜂的殺到能源站去了。

回到能源站之後把輸送帶裝（Use）上去，果然可以用。接下來就要恢復能源了。

在房間內找到的卷軸上面記載著點燃火爐的方法，我們先用



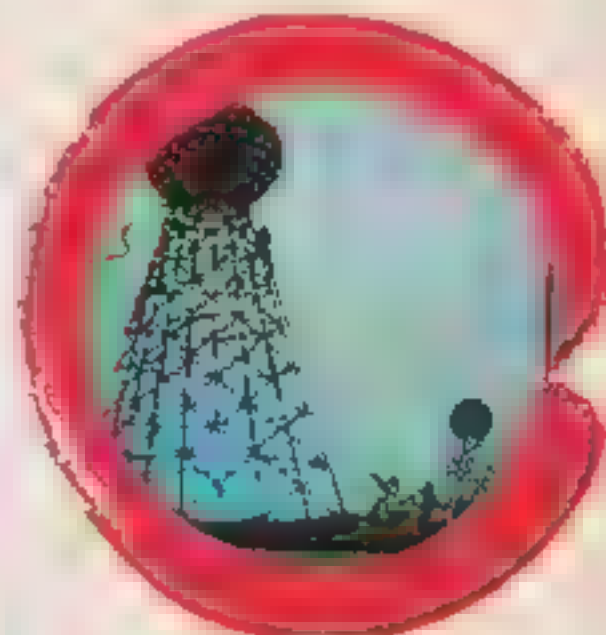
鏟子（shovel）把煤移到火爐，再一點一點的鏟進去，過一會兒傳送帶開始轉動之後，Stoker就會自動開始工作。正當大伙兒開心的時候，忽然轟的一聲，看來對外連結用的電纜又壞了，真是福無雙至，禍不單行啊！

雖然外界仍然沒有電，不過能源站本身是有電用了，所以我們先在裡面找看看有啥好東西。俗云：「一份耕耘，一分收穫。」果然沒錯，我們不但找到了另捆電纜，而且得到了一大堆的氧化物。

好啦！有電纜之後趕緊去修理吧！早點讓大家享受一下電的好處是我們的責任。

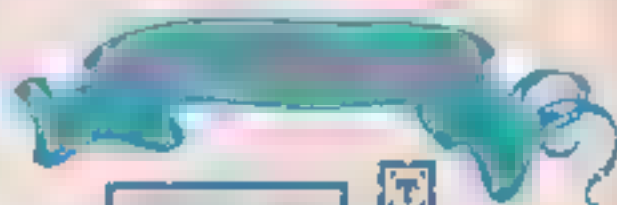
帶著電纜（Cable），大伙人從另一個出口離開地道。外面就是壞掉的電纜了，不過高壓電

的可怕人人都知道，所以每個人都都不願意去修理，大伙兒嘖嘖哇哇一陣之後，這個神聖的任務當然又落在我這個「剩」者身上了。唉！「剩」人不好幹。



帶著電纜（Cable）、剪刀（Piler）和Dr.Spector博士的絕緣手套，我小心的爬上了高高的通訊塔。戴上了絕緣手套（rubber gloves）之後，我使用剪刀剪了一段電纜下來（Use Piler on Cable），然後再把電纜接（Use）上去，一切便大功告成了，而火星失去已久的電能，現在正以最快的速度傳到每個角落。

修復了火星供電系統的我們，拖著疲憊的身軀回到Olympus城，在城外好好休息了一晚之後，又再踏上征途。



Elysium

- | | | |
|------------|-----------|------------------|
| 1 Tekapesh | 5.Cheshof | 9.Xichak
和無線。 |
| 2 Chaktsaf | 6.Fazek | |
| 3.Pashesh | 7 夢機器 | |
| 4 B.kchuz | 8.Sisik | |

雖然大伙兒各有各的意見，不過最後還是依我的意思，前往 Elysium 去瞧瞧瘋子長得是什麼樣子。

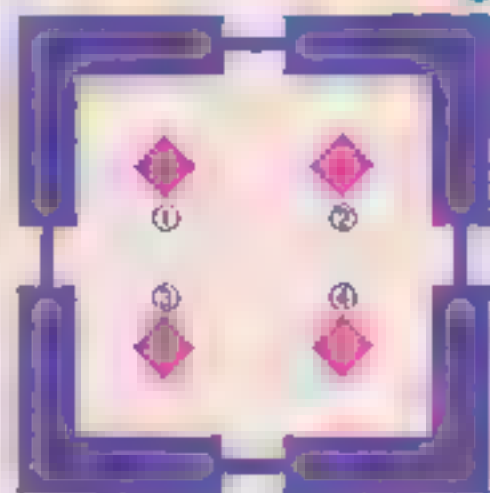
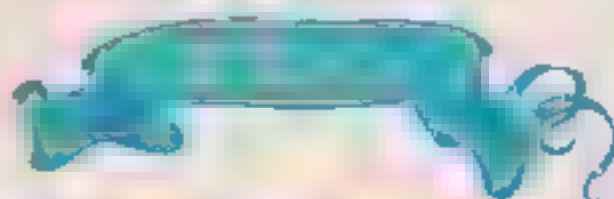
事實勝於雄辯，冒險名家 Indiana Jones，也就是區區在下，結果選對了地方，對我們這次的 Elysium 之旅有極大的幫助。在與那些所謂的「瘋子」談過之後，我們才發現原來火星人的靈魂（或者說是思想）竟然附在他們身上，主宰了這個軀體，難怪他們自願為火星人了，更重要的是他們告訴了我們火星文化的絕跡原因：

很久以前，火星上是繁榮，熱鬧的，當時火星上的每個地方都有火星人居，運河中緩慢地流著清澈的水。然而，Argyre的統治者——Raxachk，一個野心家也是一個惡棍，竟然發明了一種病毒武器，並以此威脅各城市聽命於他。在沒人服從他的情況下，他怒而釋放出病菌，這是火星史上最慘酷的大屠殺，幾天內所有的高等植物怪近乎滅種，而剩下極少數的火星人也被迫放棄身體而進入 Dream Machine 中，等待有朝一日重振火星文化，在 Elysium 的人很幸運的等待出了結果——搶奪地球人的身體，其他人則繼續那無上境的等待。

另外，我們也學得了種植火星人身體的方式，整個過程約為12天。在這12個日夜之間，育種的人必須每三天探視一次，以免豆莢停止生長；在豆莢成熟之後，育種者要用小刀幫他出生，然後就出現一個新身體了，不過生長時要「Nitrogen compound」、「Phosphorus solution」、「Potash mixture」三種肥料才行，當然，水也是必要的。

花了不少的時間之後，我們

得到以上資訊，不過卻沒有進步的事情可做，於是在一番討論過後，我們決定前往 Helas 城。



傳送總站

- | | |
|--------------|-------------|
| 1. 往 Olympus | 3. 往 Helas |
| 2. 往 Elysium | 4. 往 Argyre |



溫室

- | | |
|--------|-----------|
| 1 肥料 | MM Marcus |
| 2 Acid | |
| 3 顯微鏡 | |



透過火星人的傳送系統，我們到達了海拉斯（Helas），在城的北邊，我們遇到了 Marcus。

「你好！你好！能聽到人類的聲音真令人高興，你知道，自從被 Segal 從 Olympus 趕出來後，就沒跟人說過話了，雖然吃了火星梅子後，可以和機械人談話，不過那畢竟不是人。」他興奮的說著。

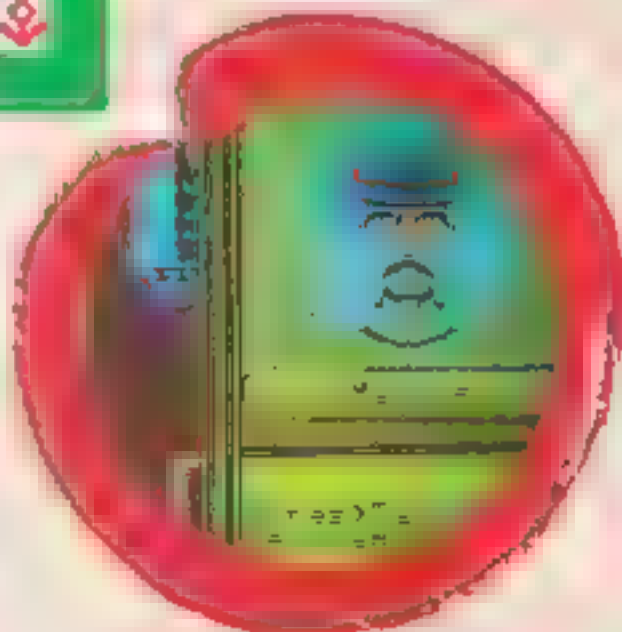
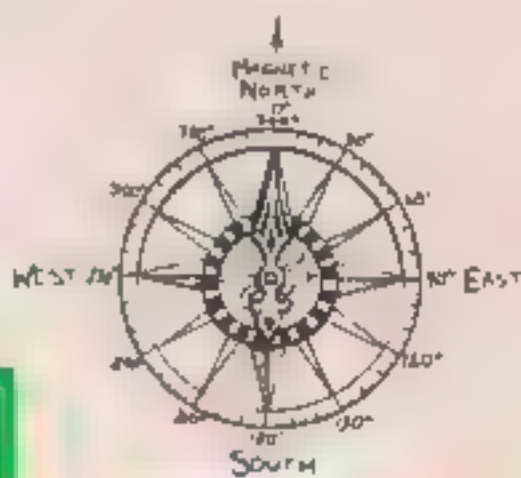
「請問你，你用過 Dream Machine 嗎？」我直接說出來意。（鍵入 Dream）



Helas



- | | |
|--------|---------------|
| 1. 夢機器 | 4. 溫室和 Marcus |
| 2. 船港 | 5. 種子 |
| 3. 氧化物 | 6. 梅子園 |



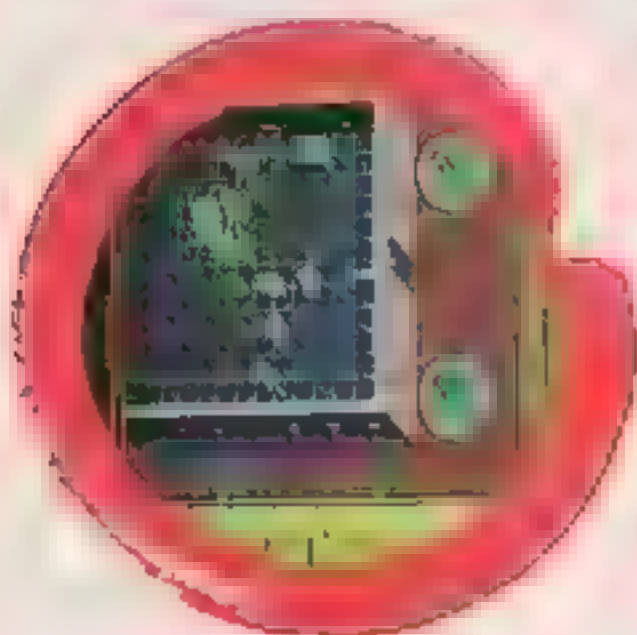
「嗯！您想知道這方面的事嗎？在夢世界之中，只要和自己講話或在夢中死亡就會醒過來，我記得在西邊有一台，不過壞掉



了，．．等等，也許你可以自己去問它怎麼修好自己，城裡的花園中就有梅子，如果你能通過那些雖然小但卻很多的跳豆兔的話，你可以拿來吃。」他說。

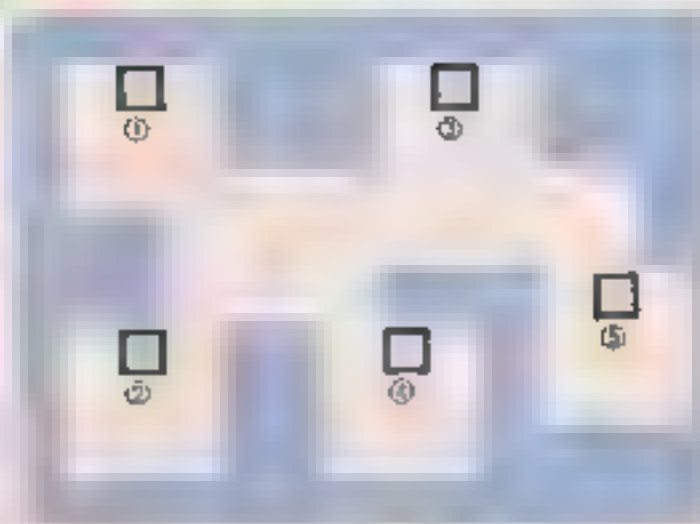
依他所言，大伙兒拿到梅子後便去和夢機器「談天」。

「我需要能源，也需要控制板。找一塊夠大的鋪放在後面的



能源供應器上，用Headgear把我和它連起來，如此我就有能源了，用扳手（wrench）把控制板鎖在操作台上，我就可以恢復正常了！」夢機器「說」。

照它的話做完之後，果然可以用了，問題是誰進去呢？經過一番唇槍舌劍之後，果然又要我出馬了，咳，聖者難當囉。（註2）



Helas 的夢機器

- | | |
|--------------|---------------|
| 1. Carver 的夢 | 3. Wells 的夢 |
| 2. Lenin 的夢 | 4. Tiffany 的夢 |
| | 5. 火星人的夢 |

一陣閃光之後，在我面前出現了五根柱子。好奇心驅使我上前摸摸有柱子，結果一摸到柱子後竟然進入了另一個世界。

在我走過一段迂迴曲折的小道之後，終於遇到了一個老黑。



Carver 的夢

GWC Carver

1. 起點

「你好，我叫Carver，對農業小有心得，現在我打算試種火星的豆莢植物，但討厭的蟲總把我的植物吃掉，你來得正好，這有一桶水，一把豆莢小刀，四顆除蟲草種子，這個工作就交給你辦了。」

就這樣莫名其妙的多了一項工作？真是△×◎

帶著Carver的期望，我先把種子澆水，在等的過程當中，順便種一下除蟲草。隨著種子的成長蟲子也靠了過來，於是我毫不客氣的把它們給三振掉了。不久之後就開花了，開花後蟲子雖不敢再靠近，可是植物又缺水了，於是我又再澆（Use）一次水。最後植物終於成熟了，用豆莢小刀取出了果實之後，我便把果實交給了Carver，他笑著說：「太好了，終於有點成果了，我想該到Hall of Dream去了。」



Lenin 的夢

VL Lenin

1. 起點

離開了Carver的夢之後，我又進入了Lenin的夢。

走過一段曲折的小路後，我在一個大房間中遇到了Lenin，他說：「這位同志，這裡有許多金幣和寶石，你得把它平分為25堆，等你完成後再來找我。」

「不，有些小問題在。」我答道。（No）

「我知道有多，你帶在身上嗎？」他問道。

我點了點頭。

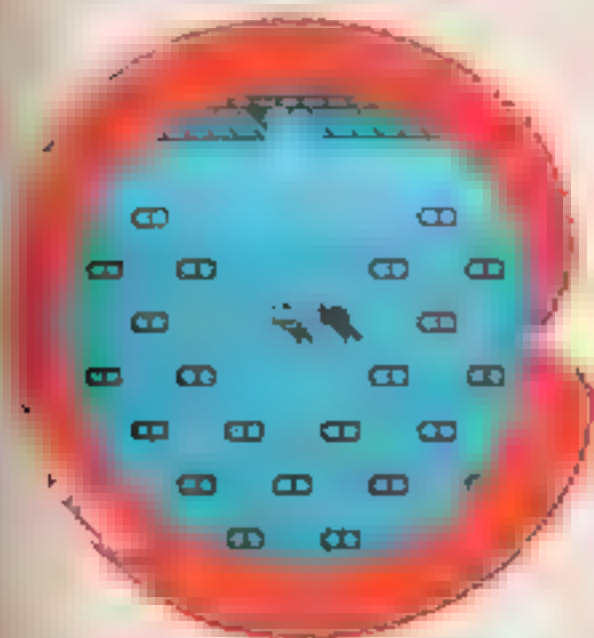
「好吧，你願意把它交給國家嗎？」他又問道。

「當然。」想到Lenin是共產黨，所以我毫不猶豫的交給了他。

「寶石呢？」他再次問道。

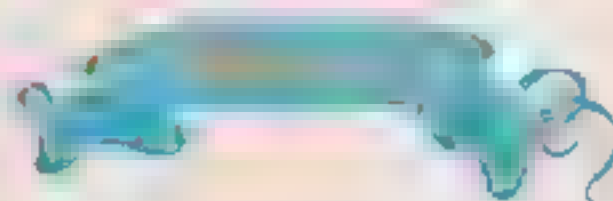
「當然，這也是國家所有。說著我把寶石交給了他。

向我道謝之後，Lenin便消失了。



我仔細一瞧，有253個金幣，於是每十個一數的分別放在地上，分到最後還有3個金幣和一個寶石沒辦法均分，就只好帶著去找Lenin了。

「分完了嗎？」Lenin問道



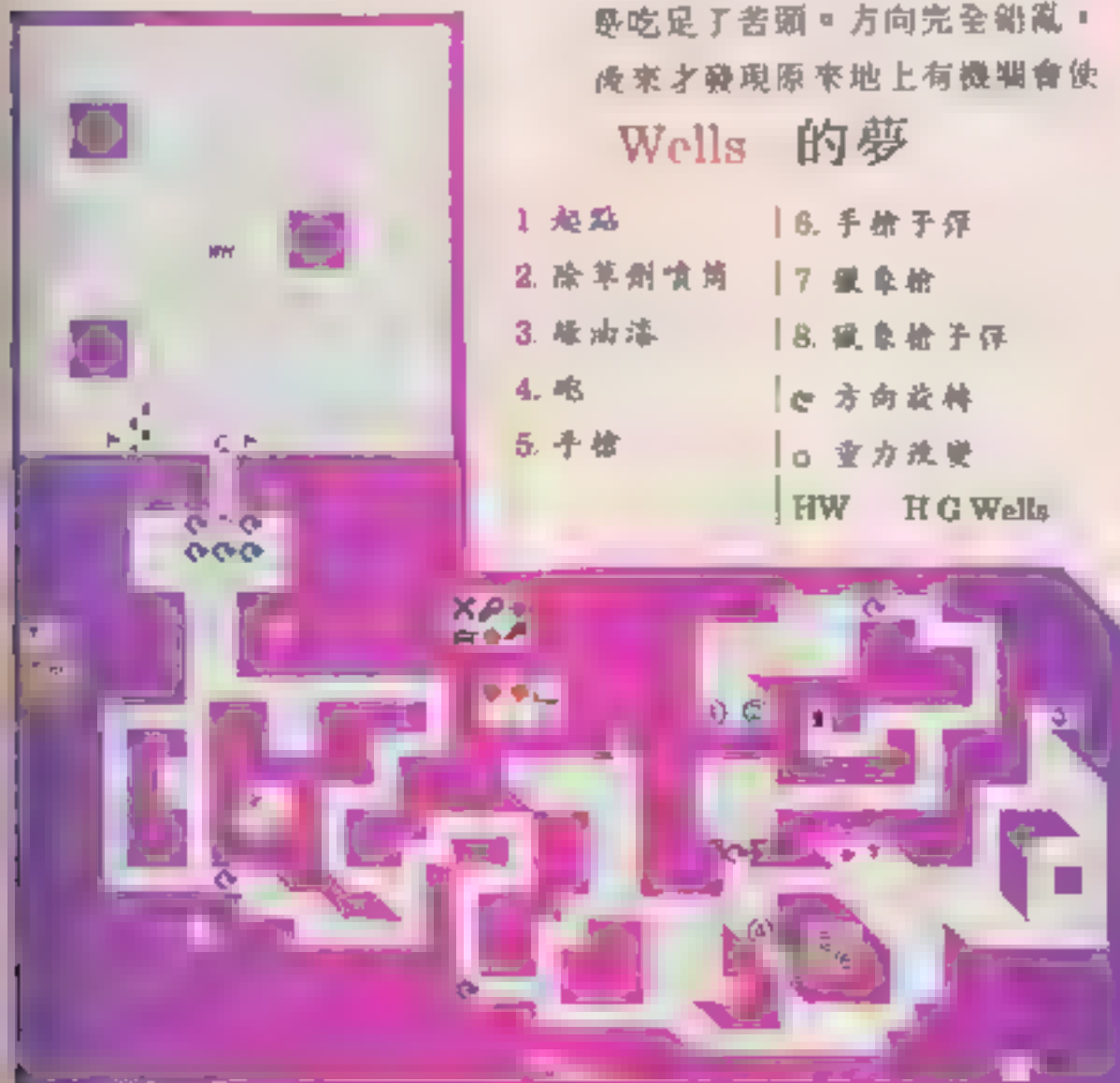
接下來，我進入了H G Wells的夢境之中。

在H G Wells的夢中有許多的Dreamstuff（夢元素），拿起來後會變成不同的東西，其中有一個紫梅，要帶走。

在Wells的夢境之中，我真是吃足了苦頭。方向完全錯亂，後來才發現原來地上有機關會使

Wells 的夢

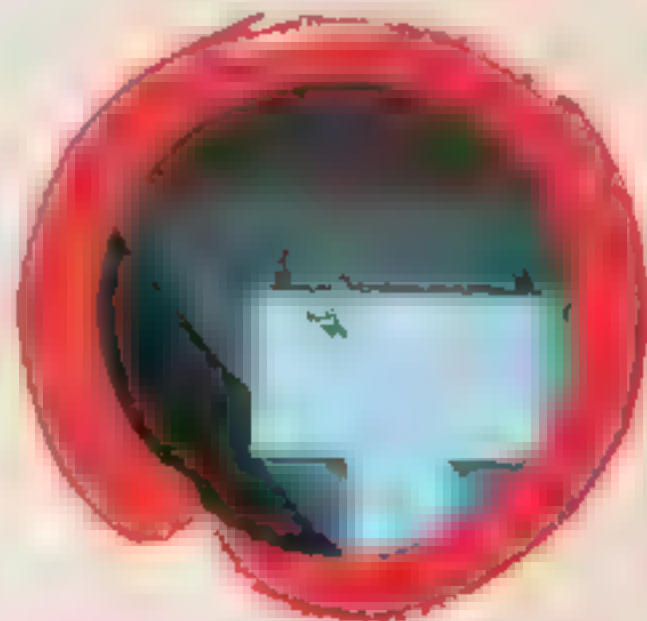
- | | |
|----------|--------------|
| 1. 起點 | 6. 手槍子彈 |
| 2. 除草劑噴筒 | 7. 獵象槍 |
| 3. 煤油漆 | 8. 獵象槍子彈 |
| 4. 砲 | 9. 方向旋轉 |
| 5. 手槍 | 10. 重力改變 |
| | HW H G Wells |



方向改變，不過發現隔發現，機關都在必經之路上，所以還是無法避免。（註3）

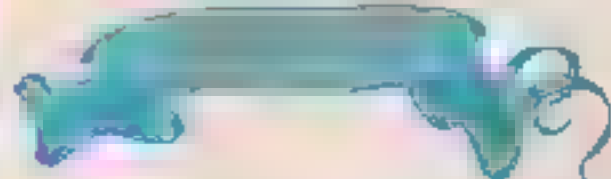
就這麼一步一步的走到了左邊的區域。藉紫梅之力，把放有獵象槍的木桶（Barrel）和皮包（Carpet bag）取到身邊。

往北邊走了幾步，我便看到了Wells站在對面，但中間隔著一個深淵。我正在考慮如何過去時，忽然看到有一排腳印，於是他跟著腳印後面走過去。



「救救我，我被那些隱形怪物困住了，只要我一動就會被攻擊。」他激動的向我求助。

隱形怪物？好極了，我迅速的把油漆（paint）拿出來，噴在隱形怪物的身上，這下子它們也跑不掉了，然後我用獵象槍把牠們一個個幹掉，一切OK！（註4）



這是一個混亂的開始。一進入夢中，我竟然被我老媽追著打



，她口中還罵個不停，我一路逃避，最後不慎落入一個洞中

我身在一個房間中，地上鋪著豪華的地毯，房中有一本書、一架琴和一張椅子。順著白色的走廊，我往右邊走去，走到了盡頭之後，我看到一個人正害怕的站在一堆碎玻璃中。「天哪！快住手！」他大叫道。



Tiffany的夢

- 1 書本及紅地毯
- 2 牛頭怪
- 3 出口
- LT Louis Tiffany

順著他叫喊的方向一看，一隻巨大的牛頭人身正肆無忌憚的破壞許多玻璃器皿。

「那個年輕人，請快幫我把它趕走，我的老天！」那個人話沒說完又有一件物品被打破了。

在我一向不太靈光的腦袋忽然閃過一個主意，於是又匆匆地往回跑，回到一開始的房間，拿了地毯，我又趕回去找牛頭怪。

我把紅色的地毯拿在手上抖啊抖的，牛頭怪果然跟了過來，我一直跑到北方的小隔間中，等牛頭怪進來就把地毯一丟，然後溜

出來，關上門。



「我是Louis Tiffany，謝謝你的幫忙，否則後果可真不堪想像了。」向我道謝之後，他又消失了。



碰觸最後一根柱子之後，我又進入另一個夢境，這個和以前的不同，這是火星人的夢，看來Hellas的火星人住在此。



火星人的夢境

- 1 Pukchep
- 2 Plashef
- 3 Prektesh
- 4 Xaktaesh
- 5 Chsheket

在這裡住了5個火星人，其中包括了市長、大使等人，和他們談過之後確實又得到了許多的新消息，尤其是農夫 Plashef 的

話，十分重要。

「我的工作就是醫治疾病，但自從進入夢世界後就沒事可做了。在我們進來之前，我的豆莢伙伴正在他的實驗室中研究以火星原人為身體供我們使用的可行性，可惜他來不及趕回來，事隔多年，我只記得他的實驗室在北極附近。」

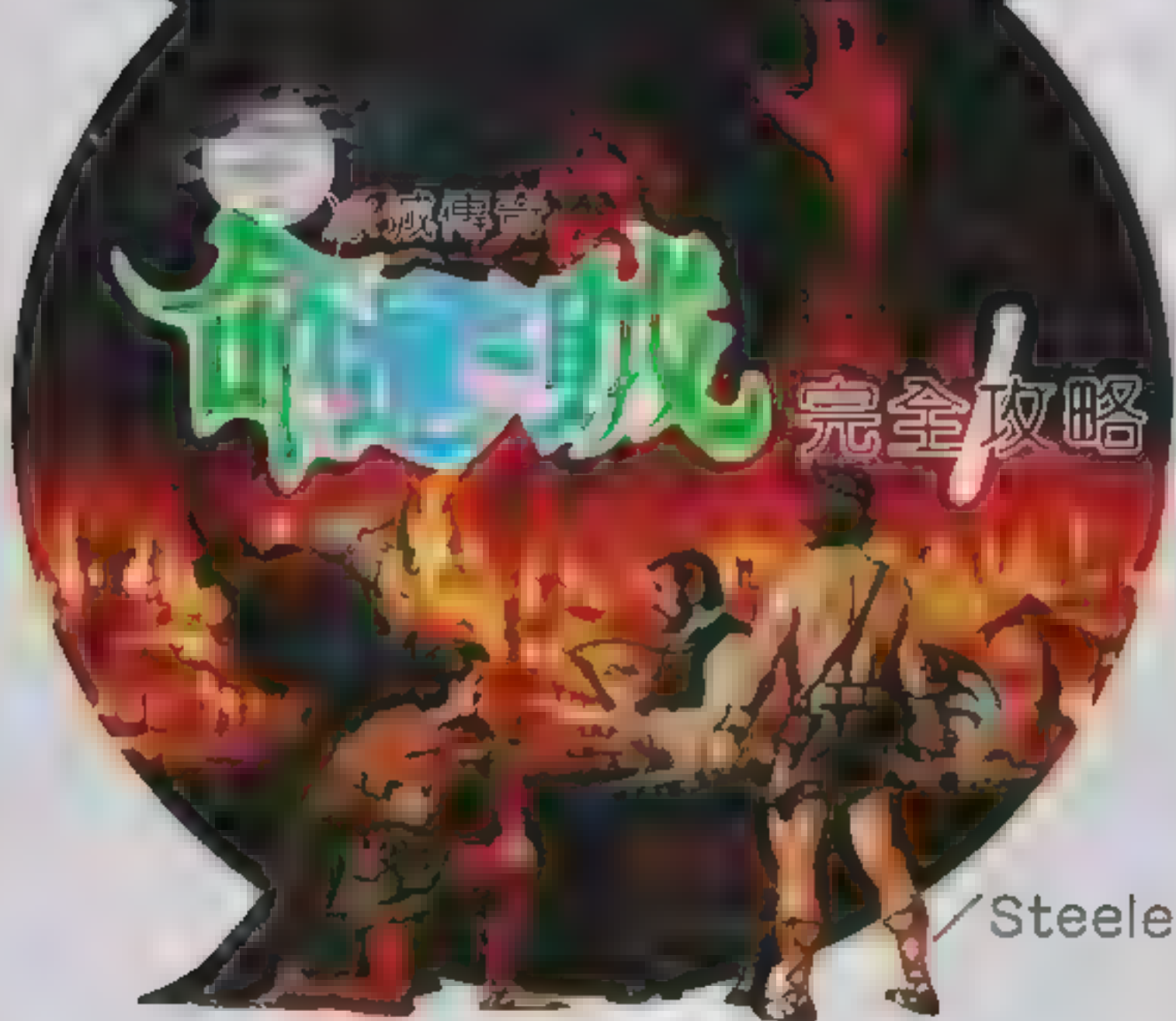
另外Hellas市長Prektesh也告訴我們：「我們的希望終於出現了，你們一定得幫我們重生，現在請你們在真實世界中做我們的代理人。我想，這麼多年後R-axacha所放的病菌應該消失了，現在應該可以重新種身體了，這件事就託你去做。」

最後，育種者告訴我，他把一些種子藏在溫室附近，我們可以去取用。知道這些後我就離開夢境了。

待續……

- 註1：「普切」是「牛頭怪」，「普切」是「牛頭怪」的音譯。
- 註2：「普切」是「牛頭怪」的音譯，「普切」是「牛頭怪」的音譯。
- 註3：「普切」是「牛頭怪」的音譯，「普切」是「牛頭怪」的音譯。
- 註4：「普切」是「牛頭怪」的音譯，「普切」是「牛頭怪」的音譯。
- 註5：「普切」是「牛頭怪」的音譯，「普切」是「牛頭怪」的音譯。

THE OF FATE



楔子

Arbo (Arbo) 打着哈欠，翻個身，仍悠閒看著戰鬥，他的
蘭德先生 (Sir Rand Near) 仍快速的移動著，
以敏捷掩飾了身軀的缺點，正
與那隻難善的尖牙獸飛鏢著，
尖牙獸正盡力氣想包圍住蘭
德先生，顯然，對於蘭德先生而
言，邊玩邊笑這些骯髒的生物是
件有趣的事；尖牙獸已疲憊不
能漸漸失去耐心，於是使出長矛
與擊殺蘭德先生，蘭德先
生胸有成竹，一轉身，打落
那隻尖牙獸的武器，而鋒冷
的劍刺早已砍上尖牙獸的頸
子

亞柏的「」卻在遠處的石壁
上，無言地觀看著陽光在樹枝間
跳躍，他有點悶，但早蘭德先生
神氣在緊要時刻，揮他的斷腿
亞柏至今仍搞不清楚，為什麼會
成為蘭德先生的侍從了侍從，其
他日常事項，此種「」並不
怎樣，食物也「」（什麼不會更
差些話），當然了甚至要負責煮
飯膳等。

另一隻尖牙獸尖叫著從旁殺
來，蘭德先生倒在地上，
用左手插「」距離他，一瞬間
，長矛落地，在「」觀望中，
他，身離「」半個距離，蘭德先生
毫不留情，一個箭步上前，大劍
揮，以「」的頭像「頭

埋的痕」

「喂！亞柏，過來一下」，
蘭德先生說。把這些東西乾淨
，蘭德先生把「」亞柏「
自，「」亞柏「
呢！」，亞柏驚呆，經
常用「」也擦去
「」，「」在樹下
躺著涼後的蘭德先生接著說
「要在武器「」，要斷他

「你「」會「」機轉「」
的」，亞柏喃喃「」，秒後大聲
地「蘭德先生：「老天啊！
我們究竟在這裡做什麼？
我們在等「」位巫師
，蘭德先生回答

亞柏一面清洗武器，一面望著遙遠的地平線，他的心正幻想著香水枕頭、銷魂的酒，和遙遠的家鄉。蘭德先生又逮到亞柏在做白日夢了，「亞柏！你這個懶惰蟲」，蘭德先生先罵著，「我要告訴你多少次，你才會專心工作？」「什麼？」亞柏含糊地問著。

「我說，自是我看過最懶惰，最不負責任的侍從了，我只不過賜個身，你卻開始做白日夢，是該好好給你一點教訓，你知道我要如何處罰你嗎？」，蘭德先生氣憤得說著。

「要把我送到哪嗎？」，亞柏無奈的問著。

「錯！」，蘭德先生嚴厲的頂著說：「大法師阿爾菲尼斯（Alfinus）需要你」，忽然間，一個火球低空掠過地面，打斷了蘭德先生的話，像個閃電般越過平原，直奔蘭德先生和亞柏所在的橡樹。亞柏並不特別驚



訝，他知道，只有巫師出場時才有這樣的排場。火球在空中盤旋了幾秒鐘後，只見一陣強光，眼前多了一個矮胖的人，他的鬍鬚隨風飄揚著，煞是好看。

免不了，阿爾菲尼斯與蘭德先生一陣寒暄後，阿爾菲尼斯望著亞柏問道：「噢！他一定是你的侍從吧？」

「可以這麼說」，蘭德先生回答。

「我想，你已經告訴他，他將幫我一個忙，」，阿爾菲尼斯問。

「我正要去告訴他時，你就來了」，蘭德先生說。

「聽著，亞柏」，阿爾菲尼斯說：「史卡拉布列（Skara Brae）的人民——倖存的一群，正迫切需要勇敢的武士們，我的一個門生要求我派一位戰士去加入他們的陣容中，如果蘭德先生同意的話，我將派你去」。

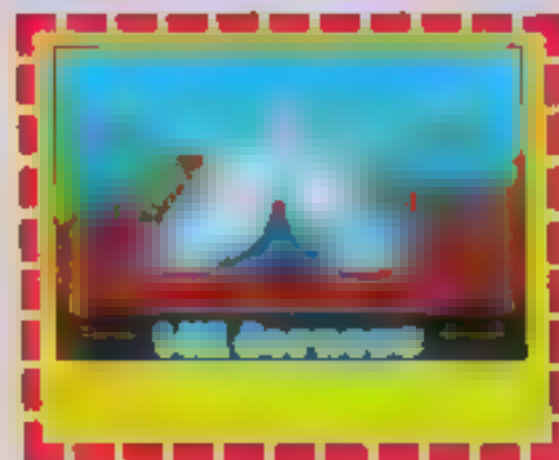
「什麼？我？」，亞柏滿臉問號，「一個戰士？」

是的，危險一定是有的，不過我相信你一定能化險為夷的，阿爾菲尼斯繼續說著。

「什麼？危險？」，亞柏驚叫著，他望著蘭德先生，祈求著說：「我可以不去嗎？」「不行！你不可以退縮！」，「去把你的行李收拾好！」，蘭德先生嚴厲著說著，亞柏只得去收拾他的家當。

亞柏已整理完畢，蘭德先生替他裝配了一些破舊的盔甲和一把劍，再三叮嚀一番。阿爾菲尼斯也交待一些事後，便將亞柏傳送回史卡拉布列城。

史卡拉布列——廢墟

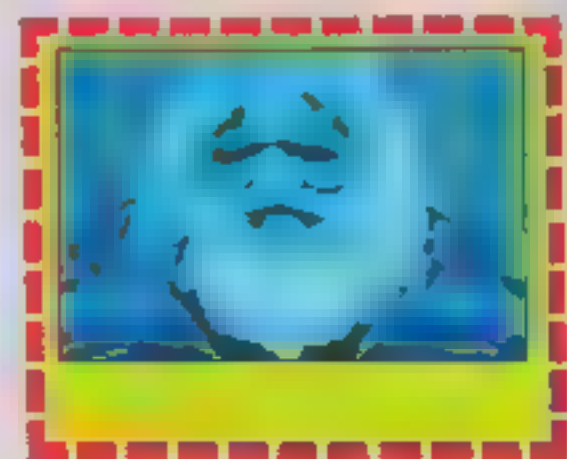


亞柏來到了史卡拉布列城的難民營，這也是他第一次採取主動，他找到了阿爾菲尼斯的門生，摩洛里尼（Morolynth），他介紹亞柏給隊伍的其他成員。他們的領袖是一位聰明的半精靈劍客，名叫歐里根（Origen），他有個弟弟叫阿

迪拉（Adelard），是個熟練的吟遊詩人。雖然兄弟倆長得很像，但個性全然相反；歐里根較年長也很嚴肅，而阿迪拉是懶惰的，而且有點輕浮。奈迪亞（Nadia）是隊中的賊兒，是個偷遍歐里根宅院的頑童，而且是個女孩，亞柏很快地就喜歡上她。隊中，外還有個魔法師的能人，名叫利利亞（Thalia），就如同摩洛里尼一樣，不只精通一門的法術。

因為史卡拉布列城現今只剩下斷垣殘壁，而難民營又充滿著苟延殘喘的倖存者，亞柏希望不

要在這待太久，他並不知道他們到底在這裡要做什麼，但與檢閱廳的老人（Old Man）談過後，



他很快得知道瘋神（Mad God）塔達（Tarjan），是毀掉史卡拉布列的元兇。布里哈士帝（B-



rilhast: Ap Tarj) 是塔揚的一個隊長，而此人必須儘快除掉。亞柏想，他們真是一群傻瓜，竟然天真地要去與惡魔對抗，亞柏建議不如等布里哈士帝來找他們，或許很巧的，會在格鬥林酒店 (Scrapwood Tavern) 遇上，這樣的妄想只是引來隊友的譏笑而已。



次日清晨，他們就往瘋神殿出發，而那正是布里哈士帝的老巢。隊伍從史卡拉布列城西邊入城，一直朝東走，經過以前的大廣場 (Gran Plaza)，這裡曾經是很熱鬧的廣場，如今只剩下巨大的塔揚石像，驕傲地立在廣場中央，當隊伍經過石像，奈迪亞忍不住向前吐口水。

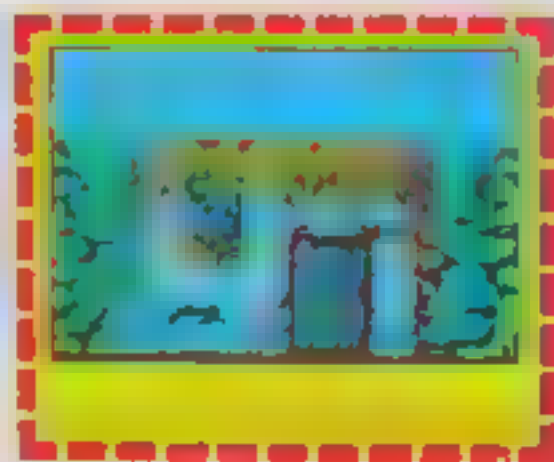
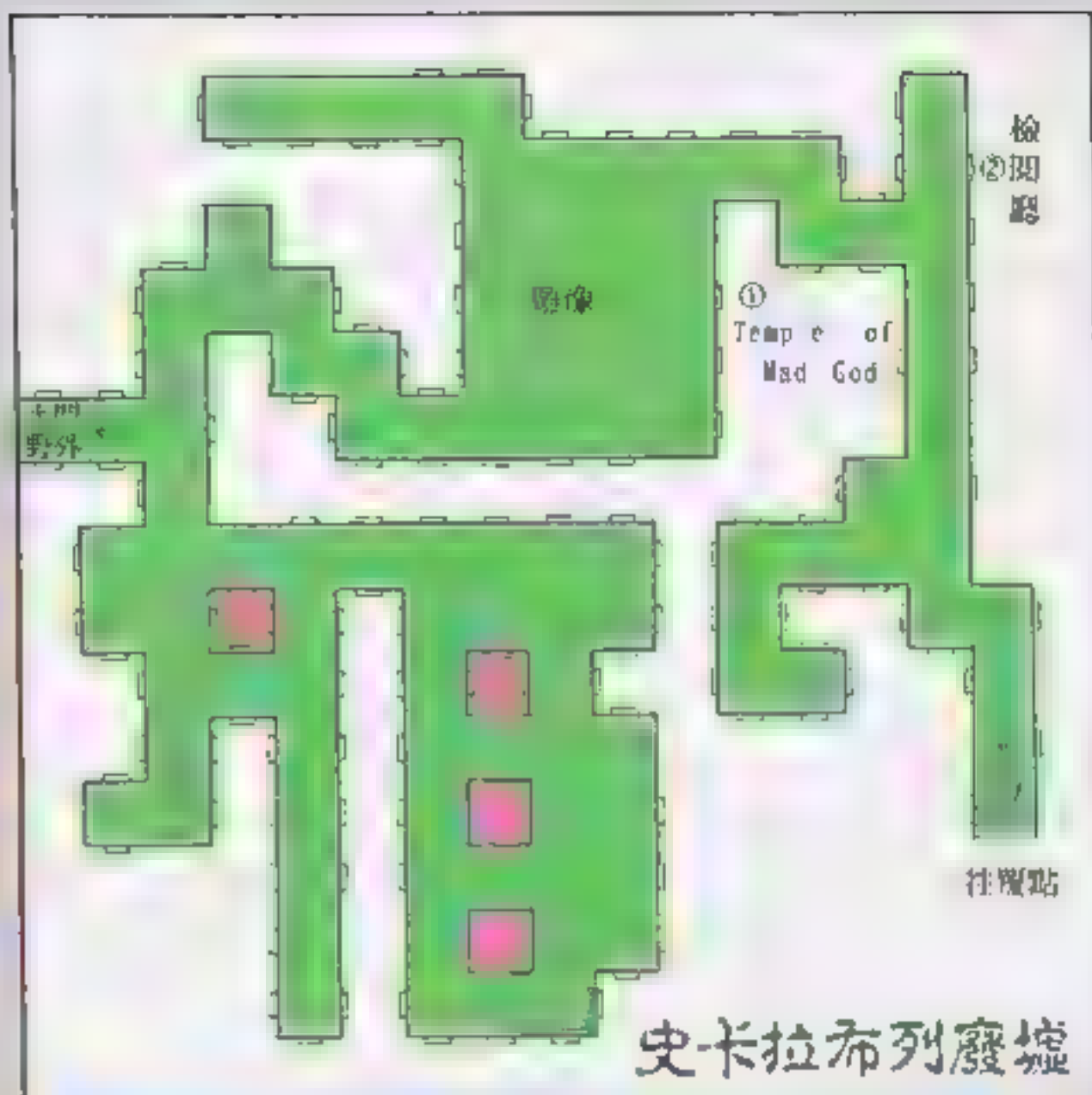
小心點！，歐里根面色凝重的說，「別引起塔揚的注意」。

「我才不怕他，敢他放馬過來吧！」，奈迪亞咬牙切齒的說著，「我會殺掉這個懦夫的！」

到了神殿，一個紫頭巾的道士無聲無息的從陰暗處滾出，大聲說著：「只有能說出瘋神的名字的人才受歡迎」。

奈迪亞上前一步，正想告訴道士她的答案，但歐里根狠狠的瞪她一眼，然後堅定的說：「是塔揚」。

詭異的笑容浮上道士的臉，往後一擺手，便帶領隊伍走向樓梯。



史卡拉布列 第一層

走到樓梯的盡頭，隊伍點燃了火炬，一直向前行進，到了走道盡頭，向左轉，透過一個門。亞柏不慎踩到陷阱，大釘夾著幾公分便釘中亞柏的臉，望著一根根尖利的毒釘，亞柏嚇得暈倒在地。

歐里根望著摩洛里尼問道：「你確定他就是我們需要的戰士

嗎？」摩洛里尼聳聳肩，無奈地笑著。好不容易，隊友們才拖醒亞柏，把劍和盾牌放回亞柏的手上。

隊伍接著右轉，再左轉，然後進入一個大的走道，然後朝北走，行至某處，奈迪亞好像聽到什麼，立刻叫隊伍停下來。



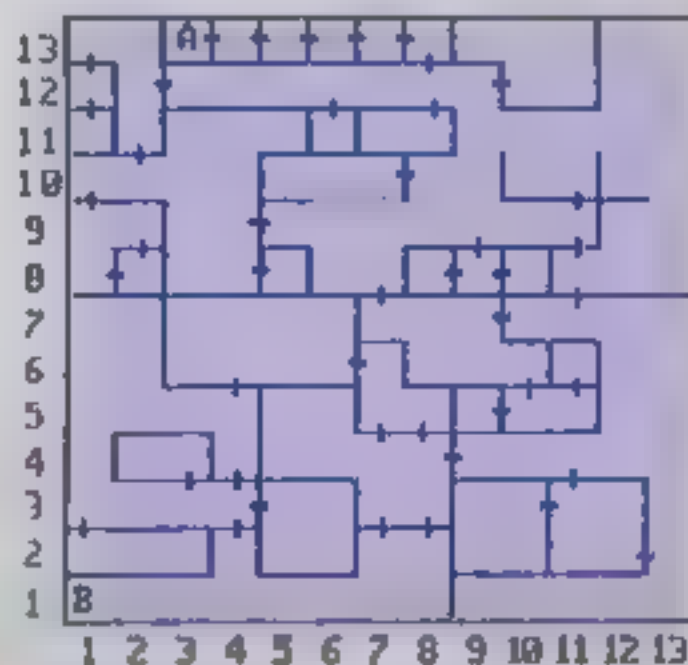
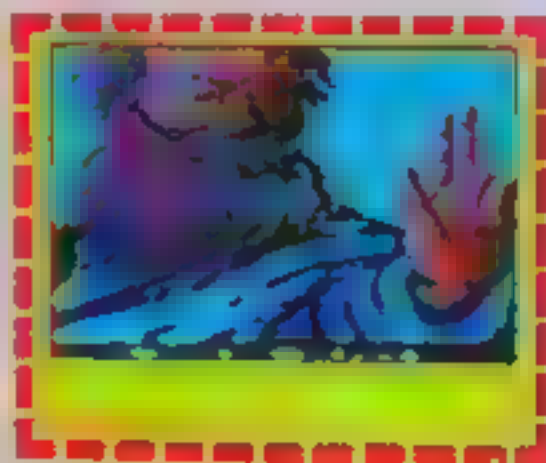
- A：向下的樓梯入口或下降點
 B：向上的樓梯入口或上升點
 C：傳送點（可能需要說出特定的字或謎題解答）
 D：通過的出入口（可能需要說出特定的字或物品）
 G：神像

你們聽！」，她低聲說。聽起來就像一股氣流吹過窄曠的大廳一般，一些奇怪的聲音，好像在說：「道士們找尋其他的字……」。

在北邊的盡頭，他們發現一整排的小房間，一個接一個。這期間，他們面對面遇到一大群邪惡的野獸，亞柏嚇得氣都不敢吭，只得使盡力氣亂砍一通，但是什麼也沒砍倒。幸運地，沒被摩洛里尼的法術幹掉的，都被歐里根、阿迪拉和奈迪亞解決了；惟

愧的是，沒人提到亞柏的「英勇」。

耐利亞在另一個房間偵測到陷阱，很快地解決掉。

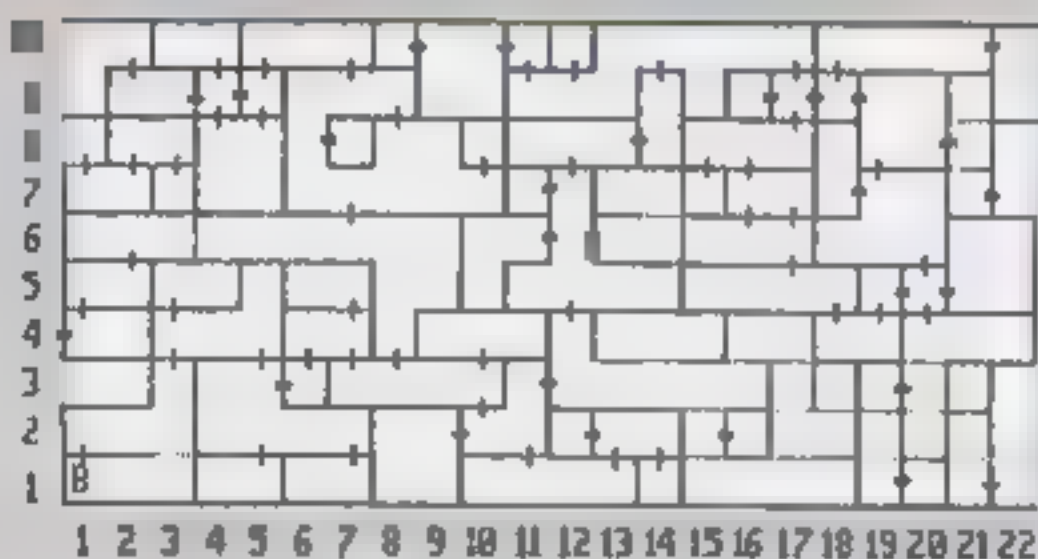


CATACOMBS 1

陷阱！哼！，這群野獸……，摩洛里尼咒罵著。
 「他們看守的不只是這幾箱破箱子吧！」，摩洛里尼又說。
 在最後一個房間，他們找到通往第二層的樓梯入口。

史卡拉布列——地下墓穴

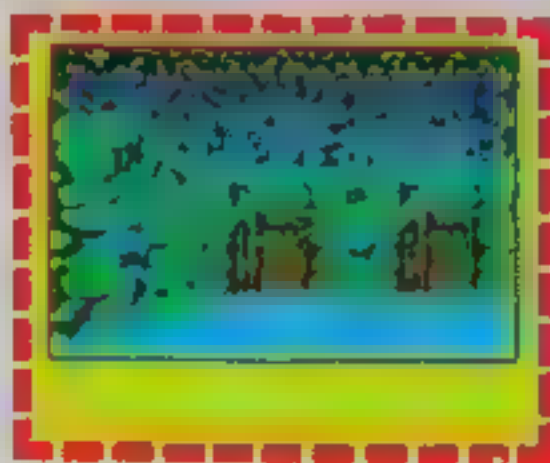
第二層



CATACOMBS 2

從樓梯下來後，只有向北的一條走道。他們一直往前走，突然發覺一回頭竟是一座牆！沒有路可後退，只得向

西行，很快的，他們了解，他們已在地下墓穴盡頭不遠處。走到這裡，每點一次火炬，都被魔法自動吹熄。



「這真是精透了！」，阿迪拉嘆道。趁機拿起酒來，解一下酒癮。隊伍繼續前進，阿迪拉彈奏起「守望之歌」，瞬時周遭通明。

「這裡有點詭異」，奈迪亞指著牆壁說。只見牆壁上用血寫著斗大的字「混亂」（CHAOS）。

「這個可能就是教士們在找尋的另一個字」，阿迪拉說。「



但是他們要這個字做什麼？」

顯然大家都沒有答案，隊伍又繼續前進。為了避免被怪物及陷阱所害，儘量朝小間的房間走。每轉一次彎，總希望能遇上布里哈士帝。過了一會兒，他們漸漸發覺布里哈士帝可能不住在這

裡，所以他們繼續找尋往下的樓梯，但是都沒有。

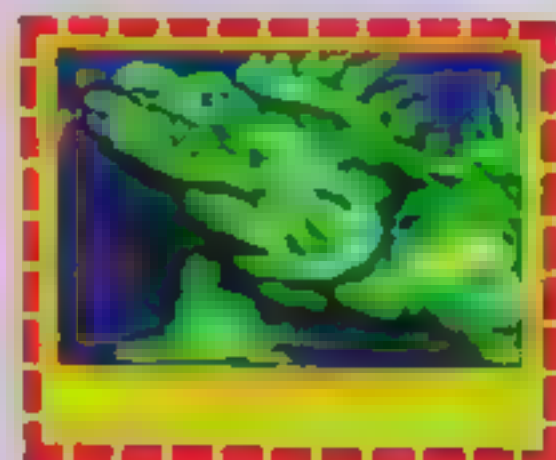
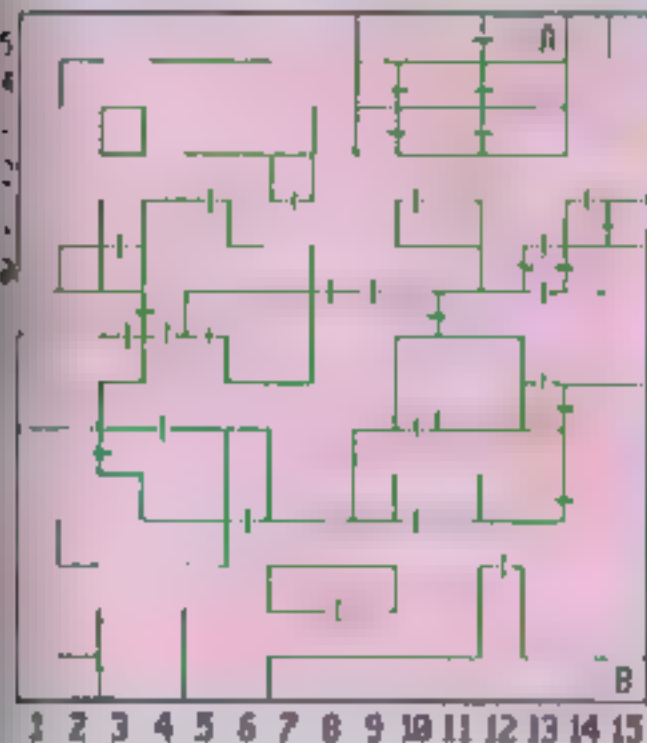
幾小時的搜尋，亞柏不耐地說「我們需要睡覺！」，其他人也一致同意先回去，改天再來。回程中，亞柏注意到牆壁上的一則訊息「這個字可讓你進入布里

哈士帝邪惡的領域」，亞柏準一點就要指出來，但最後一秒鐘又忍住了。終於出了墓穴，回到鄰民營，對亞柏而言，這真是難忘的一天。

奧卡拉布列——揚特布列 (UNTERBRAE)

揚特布列第一層

UNTERBRAE 1



一處是這樣寫著：「風的家的陰涼處將放你自由」。

從此處，隊伍轉北行進，他們又找到另一則訊息：「高貴的血色指引你的出處」；這兩則訊息令大家一頭霧水。往東，他們

發現一整排連續的房間。隊中的魔法者，查覺在此處，他們的法力點數正被無形的力量消耗著。

在此處的東北角，他們發現另一個線索：「一種聲音的色彩導引著路」，隊伍沈默了一會兒

「藍色？」(Blue)，亞柏問道。

他們互相望著，看來亞柏的答案可以解釋這些謎題。

在這蜿蜒走道的盡頭，有一個魔嘴出現了，「說出一個特別的字就放你們通過」，魔嘴說。

歐里根示意亞柏，亞柏高興的說：「藍色」(Blue)，隊伍便進入第二層。

隔天一早，隊伍又來到獵神神殿，道士再一次問獵人獵神的正確名字。

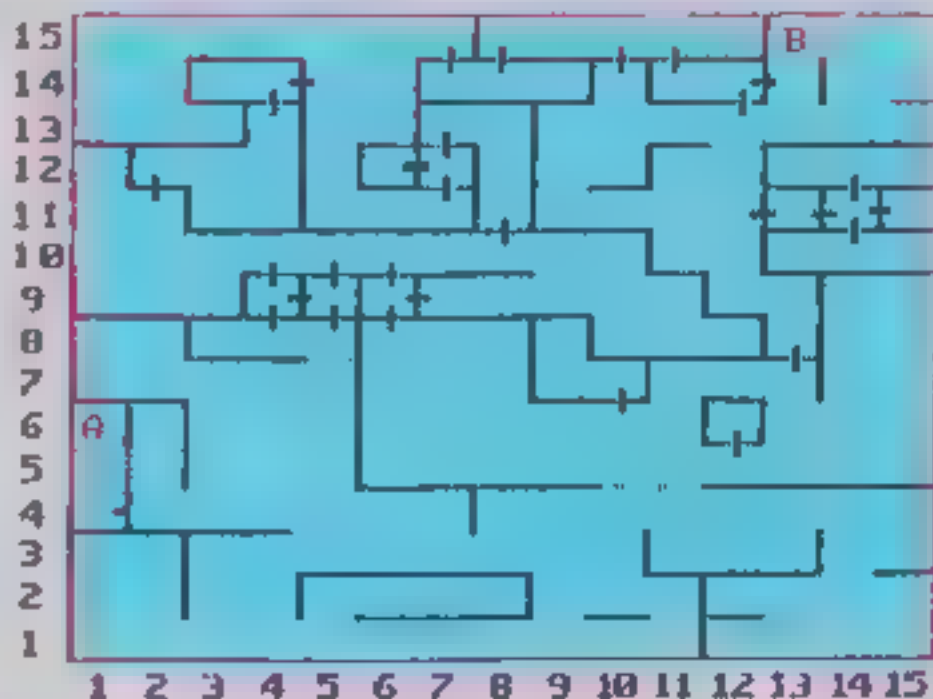
「混亂」(CHAOS)，亞柏衝口而出，把獵人都嚇了一大跳。

道士便帶領獵人從另一個樓梯進入布里哈士帝的領域，其他人都朝亞柏點點頭，表示對亞柏的機智讚賞，突然間，亞柏感受到前所未有的被重視的感覺。

到了樓梯盡頭，刺利亞施展照明的法術，同時也聽到一股低沉的呻吟聲正在接近，他們躲入牆壁的凹入處，靜觀一隻蹣跚的不死怪物走過。隊伍繼續西行，仔細搜尋每個牆壁的凸入處，有

揚特布列第二層

UNTERBRAE 2



迎面而來的是 一股腐臭的味道。他們很快地往南走，在一群複雜的房間中，他們在牆上找到一則訊息：「光線傷害我也使我流血，但卻總是把我拋在後面」。

亞柏顯然已經知道答案，他現在發現自己愈來愈聰明；興奮的亞柏不知不覺超前了隊伍5呎。

「哇！」，亞柏驚叫。只見亞柏倒在地上，摀著鼻子，歐里根用手臂探查前方。

看來，亞柏發現了一道隱形牆！」，歐里根說，其他人跟著笑著。

「還好，只是鼻子有點出血」，歐里根扶起亞柏說著。

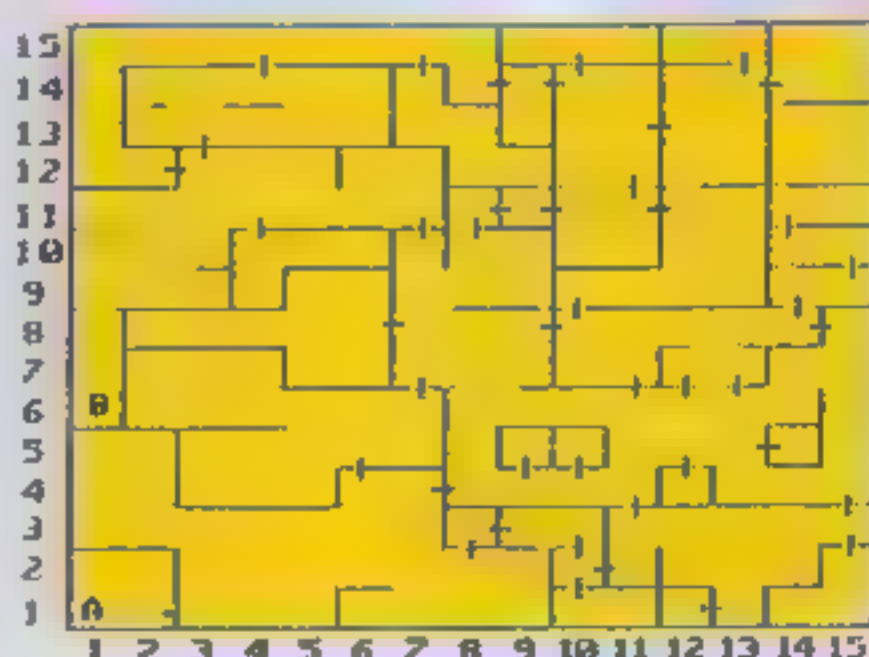
他們沿著隱形牆走，看能不能找到一個出口。大約走了20呎，他們發現了牆的缺口，一進出，背後卻出現一座實體的牆。亞柏害怕他們將被永久關在這裡，直到他們找到一則訊息：「到了下一層，避免做第一件正確(right)的事」。亞柏認為這附近應有樓梯通往下一層。

在靠近西南角處，隊伍發現了另一座隱形牆，可以很清楚的看到，一個門內有樓梯通往下一層。走到門附近，一個朦朧魅魅的鬼魅出現，問道：「我沒什麼，但是我的相反創造我，一如它

毀掉我」，從他身後跳動的光線，亞柏彷彿又找到了答案，亞柏告訴這鬼魅：「陰影」(SHADOW)，門應聲出現在眼前。他們穿過門，看見門上有另一則訊息：「回去是不能用這種方法的」。亞柏深呼吸，提起勇氣跟隨隊友走下樓梯。



揚特布列第三層 INTERBRAE 3



隊伍順著樓梯走下去，亞柏一直揣測這個謎題。「如果我們要避免做第一件正確的事」，他說，「這樣才對我們有幫助，如此，正是我們要做的正確的事，但是！那也是我們必須避免去做的；所以我們必須故意去做不正確的事……」

奈迪亞獻亞柏的額指著前方。原來，前方的通道大約延伸30呎然後「右轉」(turn to the right)。

「那就是我們必須避免的正確(right)的事，你還蠻笨嘛！」，奈迪亞說，「你已經不能再解答謎題了」。

「那我們到底要怎麼走？」，亞柏迷惘地問。

利利亞走上前，祭起法術，北面於牆立即消失。

應該是朝北方走，亞柏

有感而發說著。

隊伍陸續找到一些刻在牆上的資訊，大約都是一些恐嚇、詛咒之類的話。

在西南角落，出現了另一個鬼魅，說了一段謎題：「我沒有嘴，但是我的吻是致命的。我不是一隻剃刀，但是被我擁抱過後就不須再修刮了。我是你最好的朋友，我也會殺你。說出我的名字，然後使用我吧！」

「劍(Sword)」，歐里根回答，接著一扇門在面前出現了。

通往第四層是地板上的一個大洞，利利亞祭起飄浮術，整個隊伍輕輕地降到第四層。

待續



從創世紀起，我就讓上帝也抓狂、醫生也瘋狂。因為我是魔鬼剋星。我會巫術，也會立體花式撞球，還會新陸軍棋，是天生好手。

我參加過 NBA 大賽、職業網球大賽、職業高爾夫巡迴賽、撞球大賽、方程式機車賽、名車大賽、還有漢城奧運和加州運動會，而且是金牌奪王。別人稱我是炸彈小子，又叫我激流浪子。但我喜歡別人叫我猴島小英雄，因為我是霹靂男兒。

一天我突發小人物狂想曲，要去淘金熱。於是肩扛烏茲衝鋒槍、頭戴綠馬帽、手戴梅杜莎指環、腰繫神州八卦、身披砂之器，還藏一顆魔術彩球。騎上雙截龍，帶了火狐狸和忍者龜，參加露塞拉的冒險。我的穿著好像大海盜，又像銀行大盜。但這是極光勇士的聖劍之征，我帶領了御封戰將的殺人執照，你們不能全力反彈。

飛越杜鵑窩，經過榆林彈雨。我集中火力幹掉蝙蝠俠和通天蜘蛛人，最後來到伊蘇國。進了異形神殿，參見刑龍騎士。他奉「行年未已戰記」，道出楚漢之爭的結局，並說出銀色匕首之謎。他要我風馳電掣趕去上海夜班玩具廠，尋找未來之魔法。還送我水果盤，祝我小較立大功。

躲過刑狼突擊隊和燃燒的野球，我進了瘋狂大樓。那裡正在舉行世界怪物大競賽還是風雲際會。我把代碼：冰人拿給送報童。他交給我無敵神槍，要我穿越魔法門和影之門，送給波斯王子。

我深入虎穴，前進高棉，碰到凱撒大帝在進行眼鏡蛇計畫。有海獵鷹戰鬥機、F-19隱形戰鬥機，對決 SU 25 戰鬥機。藍天使飛行特技小組還飛向北越，展開全球戰略。陸上重金屬坦克的火戰車和 M4 雪曼坦克的裝甲雄獅也正展開坦克大對決。我只好從海底出擊，躲開這場紅色風暴。不

幸碰到 688 攻擊酒組時，喋血艦長從地心攔截，所幸快樂潛水夫開了砲艇來最後挑戰。我為拯救地球流下了第一滴血，但我也阻了信長之野望的核戰狂人夢。

這時時空大盜又召集太空小蜜蜂執行淘王星計劃企圖毀天滅地。於是我召集銀河飛將，坐宇宙神風號，參加這場未來戰爭。機動戰士和變形金剛也來加入鐵甲爭霸戰。最後太陽神之眼喚來烈火神兵，進行瘋狂大毀滅。這就是銀河帝國傳裡著名的銀河超能力戰記。

我撥雲見日，回到虛擬城市，找到王子完成秘密任務，他頒給我藍十字勳章和賞我個金屋美女，還要讓我和聖女貞德好夢連床。我是電腦病毒防衛戰的隊員，明白意亂情迷卜會遭青色枷的詛咒，終極警探也會送我去魔鬼訓練營。於是我做了最後的忍者，只玩玩四川省和美女撲克，歐洲版。

我的英雄傳奇暫且告一段落，下次要與魔界歷險，我會去洪荒帝國。假如你想與我瑪雅迷蹤，

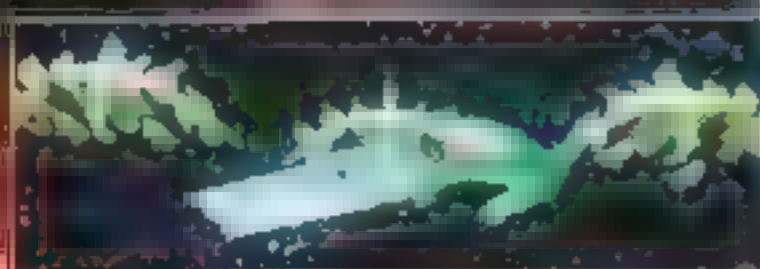
密探黑暗金字塔，
歡迎你來報名款
款世界。



銀河飛將

帝國逆襲

Lucifer



自從被Tolwyn貶入Gwynedd星系的太空站已經十年了，Tolwyn的冷言冷語猶在耳邊，然而這裡只是飛龍戰機之所，籠欄更不是猛虎久留之處：注意了，Kilrathi，我來了！

一、序幕——Ferret：

從Concordia起飛之後，我不禁回頭看了她一眼，這也許是最後一眼了，想著艦上的老朋友Angel、Spirit、Doomsday——昔日Tiger's Claw上的倖存者，心中不禁莫名的感傷起來。

Shadow緊張的臉孔出現在VDU，「Lucifer，怎麼了，有心事嗎？」我才從Tiger's Claw的險境中驚醒，「沒什麼大不了的，只是想起一些往事……」，我隨即聲調一變，「Shadow，設目的地Caernavon星站，自動駕駛系統啟動！」，「收到了，自動駕駛啟動！」。坐在Ferret的機艙中感覺十分的親切，十年來它陪伴我渡過ISS的任務，它可以耐得住一次與敵機碰撞的裝甲，兩門Mass Driver，因為任務大都是執行巡邏，為了減少單一推進器的負荷與增加速度，飛彈的配置只有犧牲了，以點燃後燃器的速度來說，敵人的炮火要擊中你還是相當困難的。

想著想著，Caernavon星站就在眼前了。「Caernavon星站，這是Venson上尉，請求降落許可。」，「Venson上尉，請停在你現在的軌道上，我們正有一般貨船要離開。」，「收到了，Caernavon星站。」，為了打發這段停留的時間，我和Shadow開始閒聊起來。「Liz，我想從現在開始一切又要回復正常了。」，「也許吧！我只希望你能調到Concordia上服役，她是一艘很漂亮的船。如果不是我下個月就要退伍了，我也許會試著調到上面服役。」，「那是不可能的，Tolwyn上將

討厭我。」突然一個惶急的面孔出現在 VDU 上，那不是 Concordia 的通訊員嗎？「求救！求救！這是 Concordia，我們正遭受一支 Kilrathi 攻擊艦隊的攻擊，所有聯邦船艦請前來支援，所有聯邦船艦請前來支援……」糟了！又是狀況了。

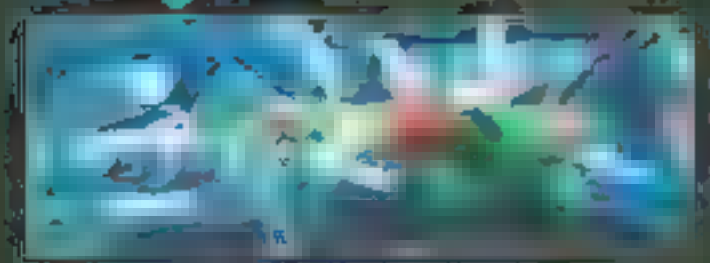
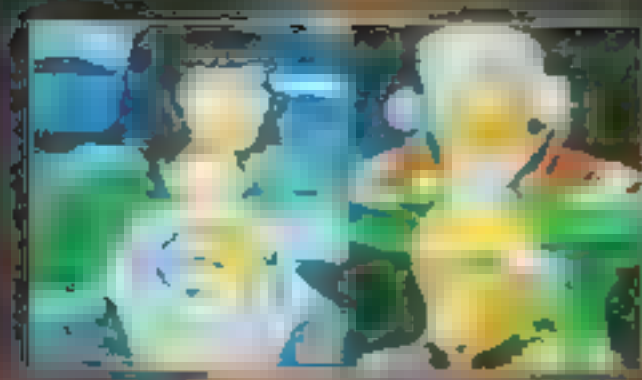
「Concordia，這是 Venson，尉，你們那裡的情況如何？」「我們的甲板受損，無法讓戰機起飛，Venson；Tolwyn 的最新命令是保衛 Concordia！」「Shadow，重新設定導航系統以 Concordia。」「收到了，Venson，我們走吧。」在 Concordia 仍有一段距離的時候，我們遭遇到一群 Drakhri，看著它們笨拙的外型，威力全副的門雷射炮，這簡直是 Drakhri 的翻版嘛！不過，由於它們有配備干擾片，所以我是不會在心們身上浪費飛彈的。（呸！對不起！我忘了我根本沒有飛彈。）看著它們像它們的前輩一樣開著戰機來送死，真替它們感到「憐，不過它們還是聽」多了，每當它們機身嚴重受損時，就去下一句「You cannot defeat Drakhri！」就裝模作樣地想溜，好幾次我都差點追出了戰場，幸好我不是在執行護航任務，否則就慘了，跟著戰場上最後一架 Drakhri 也進入了我的射程，我，的瞄準、開火，轟！——

Lucifer，那是最後一架了，哦！不，有新的戰機出現！「Concordia，我們這裡需要支援！」「抱歉，Venson 我們仍然無法發射戰機，守住你的陣地，支持下去。」「求救！Concordia，我們需要幫助啊！」「Lucifer，我要上了。」「Shadow，跟著我，我們一起擊落它們。」

糟了！Shadow 抗命，她脫隊了。Shadow，它們咬住你的尾巴了，向右轉、向右——在薩爾 Sartha 的夾攻下，我的唯一知心好友 Shadow 成了星際間的廢埃。「復仇女神 Nemesis，讓凡火之燃燒盡一切吧！Shadow，你看著吧！」一群 Sartha 朝著我迎面飛來，它們的速度雖然很高，但它們的操縱性不佳，我使用後燃器來保持兩片之間的距離，轉瞬間它們一架架成為我的地下亡魂，不過由於中子炮的威力強大，我的機身也受了不少損傷。

懷著惡劣的心情，我降落在 Concordia 上，卸下座機，Tolwyn 就已經在甲板，等我了。「飛行員，你的僚機呢？」「被擊落了，為了保衛你的母艦而死的，你為什麼不給我們一點援助，讓我們孤立無援的外面作戰呢？」「軍官，注意你





的態度，「去他的私慾，一個飛行員死了，怎麼比人命重要嗎？」「你的同事陣亡了，我很抱歉，但船上發生了些意外……，我們在15分鐘內就要進行起空起飛，戰機目前還不能起飛，你就暫時留在這裡，之後我會把你送回Caernarvon 4 站，在這段時間內我會使你不必麻煩的，去找值 官報到，Dismissed。」就這樣，我和Concordia 一起航向未知的未來

二、Rapier：

十年前聯邦最精銳的戰機，現在仍是服役中的戰機，但原先的中子炮已換成射程遠達6000的Particle gun，更增加了機炮的可靠度，而在最大的飛彈攜帶量之下，若面對重型敵機也人人提高了勝算；由於狀況的需要，Rapier必需擔任護航、攻擊、巡邏等多樣化的任務，又得對付Jalkehi、Grikath 這些重型敵機，實在是夠艱苦的。

在此，你的Wingman 通常是Raggh，也就是Hldtes——十年前在Firekka 率領一艘Ralar 號的Kilrathi 軍官，他在作戰時是個很可靠的伙伴，一但鎖定一架敵船就一直死咬著對方的尾巴不放，但也因此在面對Jalkehi、Grikath 時，常常會受到額外的傷害，我在和他作戰時絕對遵守一個原則：絕不要擋在他和他的目標之間！

一旦我發現我和他的攻擊目標重疊，我會立即叫他From on my wing，以免自己被流彈所傷，這種代價我可是付不起的！（在駕駛Rapier 的期間，你會替Paladin 所開的Free trader—Bonnie Dealer 護航的任務，而當發生Bonnie II 被一大堆的戰機圍攻，你浴血奮戰才把彈痕累累的Bonnie II 救出險境，這時我想你會暗自說聲

「好險」吧！偷偷告訴你一個秘密，Bonnie II 打不壞的，不信你試試看：Origin 為了讓劇情成功的開展下去，所做的保護還真夠徹底的。）

三、Epee：

極佳的設計，在武器系統上有最進步的ITT S 和Particle gun，就我的飛行經驗來說，它甚至比「號稱」最強的戰機Sabre 還要順手。ITT S 在使用上有一些值得注意的地方，在戰機火力全開的時候，ITT S 啟動的時機是在機炮中射程最長可以開火時；譬如當Particle gun 和Mass driver 一起開動的時候，ITT S 啟動是在Particle gun 的最長射程6000 達到的時候，而射程在2000

~3000以上的時候，開炮一定會擊中的要件如下：
：對方沒有改變方向、對方沒有啟動後燃器。

在兩方都同時啟動後燃器時，準星瞄準 ITTS 瞄準器前一段距離的地方，這個距離得靠自己去抓去，ITS的瞄準器如果瞄準是指所有的炮火皆可打中，事實上差一點仍會有部份的炮火擊中，不必爲了完全瞄準而錯失了機會。可惜駕駛 Epee 的機會不是很多，只有在 Heaven's Gate與 Spirit一起出任務時才有這個機會而已。（對了，不知道有沒有人注意到在 VDU 上出現的 Kithath 飛行員都有戴一種類似 AH 64 武器控制員的瞄準鏡，也許這是一種新科技，或許以後會有特別介紹的地方吧。）

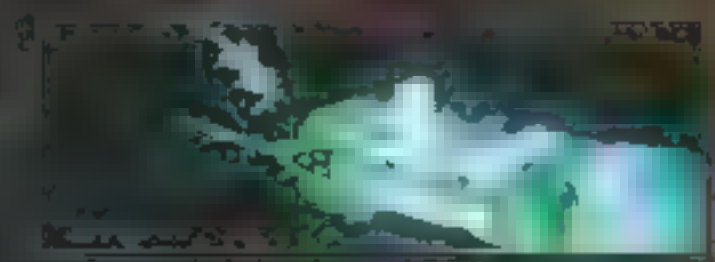
四、Broadsword：

聯邦的重轟炸機，多半是出一些攻擊的任務，少數也有出 Search & Rescue 的任務，也是大型船隻除外唯一能做超空間跳躍的戰機，同時也配備有一座炮塔，炮塔的大炮皆是經過特殊改良的中子炮，射速較一般的機炮要快上許多，當武器顯示幕，炮塔發出閃爍的紅光時，代表那座炮塔射程內有可以攻擊的敵方目標出現，這時切換至炮塔畫面。在駕駛視野上有敵機時最好別這樣做。那艘敵船也大半是在攻擊你，如果不是最好放棄，炮塔在追擊的功能上可就略顯不足。

由於 Broadsword 太過笨重，在面對 Sartha 這種小魔鬼時可就有些危險，我的實戰路是來與停車，放棄攻擊 Sartha，反正也追不上，乾脆坐等轉彎半徑極大的 Sartha 來攻擊我，ITS 再加上 Broadsword 的裝甲，就不怕它們能奈我何？！

因爲超空間跳躍十分消耗燃料，所以聯邦也安排有 Cydesale 改裝的加速船替跳躍後的 Broadsword 補充燃料，至於魚雷的使用方法我一向有

套自己的戰術，把敵機擊落後，在距離目標 12 J 的地方停下（可由 navigation system 上與目標的距離得知，千萬不要進入 10000 以內，因此時敵方的防空系統正好啟動，鎖定後等魚雷瞄準，魚雷瞄準後再視護甲狀況，前方約 30~40，後方則一定得全滿 50，符合上述條件後以 120% 最高速推進，進入到 6000~7000 左右，（途中炮火儘量閃躲，小心別動得太厲害以免失去魚雷鎖定。）開始注意炮火的閃爍順序，等到了 2000 時挑一個炮火閃爍發射，馬上拉高機頭並轉 180° 切換機尾炮塔看目標爲正後方時就可放心，否





則要再調整，儘快脫離，以免魚雷在附近被打中引爆，炸得護甲透風（魚雷的彈頭威力超強，即使只在附近爆炸，也會受到不小的傷害），在逃至 10000 以外之前就靠後方的護甲抵擋攻擊了，那是無法閃躲的，如果目標仍然存在則可如法炮製一次。在與敵方戰機作戰時，小心不要太靠近大型船艦，以免受到防空炮火的攻擊。

五、Sabre：

號稱是聯邦最強的戰機，在記錄上的護甲厚度與實際上的差別恐有兩倍之多，實戰時的表現甚至比Ferret還要薄，機身上本來應該裝載的二枚 Dump Fire，飛彈通常被二枚大而無當的魚雷所取代，大大的降低了戰力，唯一可和敵方相抗衡的只有速度了，偏偏執行的又都是最危險的任務，真是夠噏的。

Sabre 在使用魚雷的方法上與Broadsword略有不同；前面的步驟皆一樣，只是在接近時要啓動後燃器，魚雷發射後也不需掉頭飛回，只要略拉高機頭自目標艦上空掠過即可。Tractor Beam 的用法，Sabre、Broadsword皆同，在此順便提一下：把雷速算對正目標，速度緩慢的前進（大約150kps），等到了可以目視的距離就緊急停車（Backspace 鍵）把有炮塔的一面朝向目標（只要有炮塔就有Tractor Beam），把武器切換成Tractor Beam則目標物會被黃框框住，對準發射若是夠近的話，則目標會馬上進入機艙，反之則會被一能源球包住緩慢的拉近，而速度太快則會自切斷，因此最好能把速度降至零。Sabre 的炮塔在作戰時最好別用，Sabre 的裝甲沒有本錢讓人轟上幾炮來換取對方的生命。

六、Phase shield 與魚雷：

通常魚雷對付大型戰艦的攻擊方法是如果對方能挨得住一擊之後，第一擊是擊穿裝甲，第二擊是破壞艦身內部結構，也就是致命的一擊，所以發射魚雷時應儘量射在同一地方，艦別與所需的魚雷量如下

Kamekh 0 發，Ralatha 2 發，Fraithra 2 發，Supply depot 2 發 K tithrak Mang 2 發。

Kamekh雖然裝有 Phaseshield 但十分奇怪的是機炮仍然可以對它造成傷害，所以別在Kamesh 身上浪費魚雷。

新英雄出爐

完全攻略

／ Jared Wise

人星基地 續

我們用Green Passcard開啓4
我處（地圖見第32期）東面的門（註1），不一會兒，一個電腦合成的聲音傳出來：「戰鬥生化人××號，你怎麼遲到了？有什麼損失嗎？」「沒有。」（選NO）「我偵測到還有另外六個，他們是誰？」「工作人員。」「轉帳NEO的間諜可能會喬裝我們的人混進來（大家互望一眼），你能確定沒有NEO的間諜嗎？」「是的，我能確定。」「好的，立刻前往報備。」（再向門走，再開一次門即可進入）

5處是電腦室，先查基地身兒（BASE），再查資料（DATA）（註2、註3）。

7處是電梯（Elevator），進去就看到佈告（旅程記錄35），我們想，既然1F是安全防衛士兵的棲室，我們也不用去那裡添熱鬧，所以直上2F。出了電梯之後，向側有個門，推門之後，電腦合成的聲音傳了出來：「這裡是限制區域，請把武器和裝備放在這個捕捉盒中。」一個盒子緩緩伸出來，大家互望了一眼，也只有進去一條路了，所以把全部的護甲、武器都放在盒子裡，然後盒子緩緩收進去了，Flack 07

一群技工在10處忙頭苦幹，他們既然沒注意我們，我們也樂得悄悄通過，倒是經過順便撿一張White Passcard（選PASS，YES）。

走到11處，嘿，是一張Blue Passcard，還有我們的裝備！（註4）

用Blue Passcard進入9處（建議進去之後先往西走，

地球Online

anner單獨應付大局，

想不到他拿上到Level 3（選AS LND，再選有climb技能者，註5，註6）。

向北走進入一個大房間，再向南進入14處（請依圖上虛線走），嘿！，夥兒來到了level 4實驗室。RAM的工程師們正在房中忙著操作儀器，Marry小聲地說他們要開始測試。站在雷射旁的一個工程師看了我們一眼，大家心知不妙，正要趕過去（選MOVE）時，他已敲下一個按鈕，平台一直向上昇，等我們到的時候已經擠不著了，接著警衛聲響起：「測試程序干擾，關閉所有的門！」Anne趕快跑到前面的電腦工作檯，居然出現紫色警戒，那是自毀的意思！

RAM的技術師開始攻擊，想關閉電腦工作檯，但三兩下就我們料理掉了。回頭一看，終端機被流彈打壞了，Skinner眼尖，看到房間另一端有一個小型升降機，大伙兒快步跑過去，平台上面的工程師趁機向我們開火，Asler被打到，受了點輕傷，由於投鼠忌器，怕打到末日武器，只好暫且不理（選NO）。

Skinner操縱升降機把我們送上去（選YES，再選目前最耐打的人，HP最高、AC最低或武器最強），送到一半時，突然湧來三群RAM的工程師向Skinner突襲，其他的人只能眼睜睜地看Skinner出Stone榴彈丟向其中一隊，那一隊就被震昏了，依法炮製。他從哪來的手榴彈啊？後面傳來Anne的聲音：「我給他的。」（其實用laser pistol就足夠應付了，

Skinner終於把大家送上平

台上。最先上去的Tuskon立即轉身撲向控制臺旁朝我們開火的技術師，結結實實給他一拳，沒想到用力過猛，技術師的身體竟然衝進控制臺，導致控制臺爆炸！突然整臺平台向下垮去，到達實驗室時，Skinner也跌進平臺中間，他身下的一邊一掌一過兩轉，最後砰的一聲掉到level 4。

一位RAM的「工程師」跑了出來：「它要爆炸了！」

沒想到現在這時候，還有隻RAM combat robot，大家無言以對，它似乎也是火星來的。（註7）註8，平台突然即響起一陣紅色警戒還有陣爆炸聲，大家全部撲倒在地，平台武裝爆炸了，烽火整個基地。

告其政各事了好久，遇見了群山Atha帶領的「疾跑者」Tuskon回頭跟我們說：「我不再跟隨你們了！說真格的，你們的星球太壞了。我去它地受苦這片土地，至少不會有別人侵略它，再見！」他們就離開了。（註9）

當Scot Dos從高處看到我們忽然無恙地回來，但Anne告訴他找到了什麼之後，Scot Dos就很嚴肅地說：「以Anne的情報來看，RAM應是在製造一種利用巨大透鏡來聚集並反射太陽能量的裝備。反射能量足以摧毀地球上的特定目標，也許是整塊大陸！不能再浪費時間，起飛！」

起飛之後，Scot Dos報告掃瞄器發現一艘太空艇以很高的速度向Ceres方向前進，後面跟著

RAM的船，於是我們

們也往Ceres飛去。到了

那裡，Anne打扮成一位單身女郎進入酒吧中，（選BAR、BUY A DRINK，再選FAST-TALK/CONVINCE高的人）坐在兩個酒醉的RAM軍官的旁邊，一面喝果汁，一面聽他們說：「沒想到Robeno那隻太空老鼠會讓我們在Ceres輕鬆，不過安全系統已經注意到他了，說他溜上了往Fortuna的捷運傳送系統…」然後接下去是些無聊的話題。

Anne走出來，大家聽了以後，把太空船的燃料加滿，又直飛Fortuna（在小行星帶）。到了Fortuna，Anne先試試黛布的酒吧，沒有；再試試芳達巧克力小屋（選DOWNTOWN，再選Restaurant），進去時，Anne被一些強壯的RAM Warriors推開，Anne招呼我們一聲，大家就注意那些戰士，他們向一個坐在黑色桌旁，正在一面發呆、一面攪巧克力的人走去。

那人突然向Anne眨了三下眼，Anne會意，就站起來向那些人攻擊（選ATTACK），我們其他人也來助陣。一場混亂過後，那男人介紹他自己：「我是Justin Robeno你們一定是從NEO來的，我有一些你需要的東西，不過我沒時間把它帶出來。所以我們必須回火星的衛星Pavonis的圖書館。」他加入我們的陣容。

於是大家又匆忙地趕到Pavonis，在圖書館中，Justin Robeno推翻一些檔案夾，拿出Prototype時，RAM又衝進來了。一個人走向前說：「我們知道，如果Prototype放在這裡當餌，會釣到NEO的間諜，」還沒說



近來物物奇

完，Marry的電漿砲就打在他身上，Robeno趕快跳上前去保護儀器。

大家拿出武器，開始攻擊。好不容易打完後，Robeno催促我們回船上，免得有更多人來。到了連接管時，又有一群RAM等在那裡，這群打完以後，大家馬上進入船內，脫離碼頭，正鬆一口氣時，掃瞄器發出警報，一艘RAM偵察艦向我們攻擊，Skinner操縱著飛彈瞄準器，立刻一發命中Control，其他人正忙著用雷射砲把敵人的武器打壞，Marry即使引擎加速接近敵艦，在槍林彈雨中接上了通道，然後一場艦內戰又打起來了……我們控制了敵艘船，在呼叫NEO的艦船把那艘船拖回去後，我們也回到了Salvation。

NEO的技術人員趕過來把那東西拿去檢查。司令官來到我們面前說：「做得很好！Prototype顯示出重大的消息。請繼續搜尋有關於末日武器的訊息。」他和我們握手，然後就離開了。

總算可以休息了，明天的事明天再說吧。

※註1：

開這扇門方法是朝門走，先選USE，次選PASSCARD，再選顏色。

※註2：

走到電腦旁，選USE，再選Bypass security點數最高者，再選BASE即可查詢基地情況；或者選DATA，再選擁有Library search技能者，查閱檔案。多試各部電腦可以得到13、36、61、62、67、69等旅程記錄。

※註3：

如果查詢DATA的人未擁有Library search技能，便會觸發

警鈴。關掉警鈴的方法是走到電腦旁，重覆一次查詢基地情況，然後選YES、KILLED、PATROL（或GLARD）再選D。

※註4：

如果螢幕上未看到AC值變小，執行VIEW指令就可以了。

※註5：

這個人身上還要有rope。

※註6：

如果上上上上上，關門，再上幾次電梯，就會碰到平台升降，再請跟著電梯上去。

※註7：

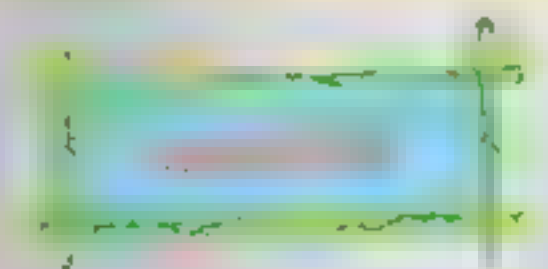
每個人都是SPRINT指令者，出門後一路上下跑，跑到海邊選YES，出發進擊戰鬥，出了港口草地（黃色的）就是公路，被關在牆上，再選YES再跑。

※註8：

除開一個安全門以外，（例如駕駛台、廚房、浴室、廁所）都要裝一個炸彈測試一下。

※註9：

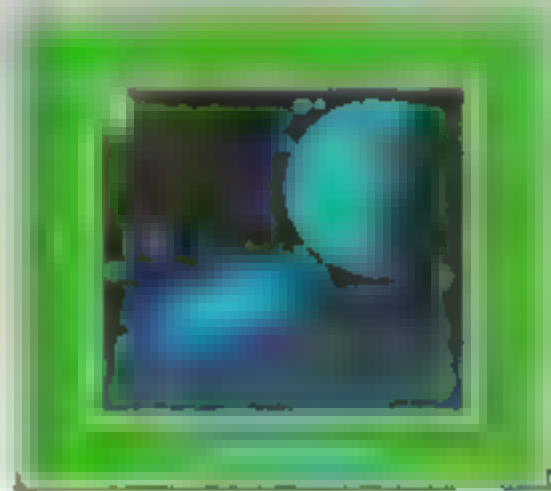
如果Tasken是通訊室或控制室有這一段劇情，知道該會不會有事呢？應該不會，已經是Tasken的戲份了。



當我一覺醒後，Skinner已經在駕駛（金星（Venus）的軌道，準備降落Lowland（選YES，即YES））太空艙的後座，一下船就看到很多高，乾花草，樹木，以及雜類群集生長著

。閃電使一部分的森林反映詭異的閃光，根本看不清楚樹林後面到底藏

什麼，Asher說這裡是偷襲的好地方，的確是的。根據Scot Das的提示，低地人（Lowlanders，下文簡稱LL）的村落，在遙遠的西北方，要經過酸沼（Acid Swamp），於是我們就向酸沼出發了……（註10）



走不了幾步，居然被一群LL發達的矮人所包圍，他們，矮人，他們在酸沼裡生活，雖然能忍受高量的熱或酸液。他們的下巴比較長一點，講話都有點制風（在英文的字母上，講話中若有h或s字母，就會「制風」）。（註11）

站住！陌生人，你們是誰？他們拿著雷射槍對著我們要求回答，當然，我們只好拿出NEO的證明（選Ask）他們又說

那是你們說的，還不放下武器！大家互望一眼「唉！還真把我們當敵人來看。」只好投降以示誠意（選Surrend）。當大家正要卸下裝備時，周圍卻有一大群RAM戰士，我們和矮人有中計了！

Asher趕快下達命令，大家防禦圈，Marry發射一發雷射砲，其他的LL就趕上前去射那些還活著的敵人，Anne用榴彈發射器丟一顆高爆榴彈，Skinner和S-



新遊戲世界

he在旁掠陣，突然

，一個RAM戰士丟出

兩顆彈，其他還活著的RAM組人

出，Asher吼道：「用肉搏戰！」

，於是我改用火焰槍噴，Asher

和LL則尋找煙霧中的敵人進行

白刃肉搏戰，其他隊員都用火箭

槍轟那些敵人。突然一個人自閃

F，然後聽到Sue大叫「J-

ared！後面！」背上一痛，眼

前一昏黑，...

當我醒來時，看到Anne苦笑

地說「你背上好大一個洞，大家

拼命地替你補起來，現在替你補

了！」在做好治療工作後，那些

低地人的首領走出來，向我們致

意：「我的名字是Leander。我

對於你們感到十分抱歉。請讓我

加入你們和RAM爭戰的行列，好

嗎？」我們當然同意（選Yes）

當他加進來時，我們又送他一套

剛從RAM身上剝下來的戰鬥裝甲，

畢竟只有鐵甲才是最好的。

在往低地人村落的路上時常

碰到一隻母的Jrsadder為了保護

牠的幼兒而對我們示警，我們當

然只好退回（Back way？選Yes）

有時退得太慢就會受到攻擊。

到了酸沼，大家經過時都把

武器舉在頭上，活像一隊戰俘，

真好玩。老是聽到很聒噪的聲音，

Leander說附近就是酸湖（Acid Lake），

手指著地圖中間靠右一大塊

綠色的區域，那裡是酸液蛙的

大本營，反正會經過那裡，

大家就順便去「觀光」一下。

才剛進入，大家就看到許多泡泡

從湖裡冒出來，定眼一瞧，啊！

那是眼睛！那些「泡泡」原來是

酸液蛙的眼睛，然後那些酸液蛙

跳出來包圍著我們，大家都很緊

張，Anne突然想到酸蛙很容易親

近，她走上前去，緩慢地摸牠們

的頭（選Yes選Befriend Animal skill）

點數最高的），那些蛙也很親熱地用身體

摩擦Anne，牠們似乎很喜歡待在Anne的

旁邊。大家也鬆了一口氣，就朝低地

人的村落而去。

在路上碰到一個神色慌張的

低地人，他先問我是不是RAM的

軍官，我們當然表明我們是Neo

派來的（Identify OS NEO？選Yes），

接著他要求我們幫助他的家人，

我們一口答應（選Yes），到了他和他家人

所躲藏的地方時，突然衝入一隊RAM戰

士，舉起他的武器說「我們只眼

見LL，退後！」我們當然不理，

捏住手裡的LL向前防禦（選Attack）

Anne發出很合時的叫聲，

後方酸液蛙對我發動攻擊，

過來，LL讓我們往前就下酸沼

（選Yes）。



在樹叢裡來潛伏，眼前突然

開朗，原來是LL的村落，非常

奇怪，整個村莊都沒有聲音。

「要進去嗎？」「既來之，則安

之，進去吧！」（選Yes）大夥

兒魚貫地溜進大門。

映在我們眼中的是一大堆屍

塊散落在地上。「Jared，去看

看！」我檢查那些東西之後，發

現那是LL被雷射槍大量掃射的

結果，可是LL手上並沒有雷射

槍啊……Anne示意要我們過去她

那邊，她輕推右側房間（3處）

指給我們看，是RAM的軍官，好

像睡得很熟，腰帶上

有一大串鑰匙，Anne隨手

臨陣地踏進房間，用妙手空空

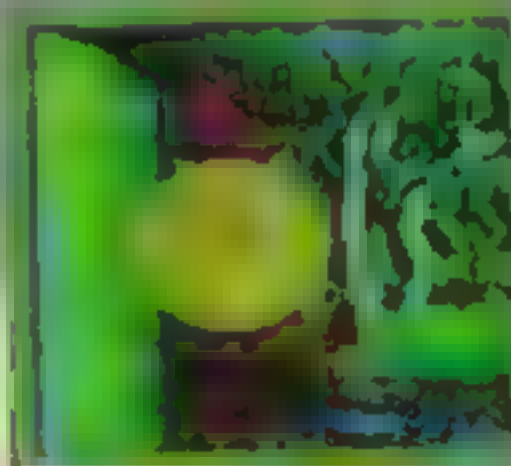
的技巧拿下那串鑰匙，溜了出來。

（選Steal keys，再選Pickpocket技能最高的，如果失手或

是選Kill him，軍官會驚醒，

吹口哨召來Robots和Warriors

，戰勝才能拿到那串鑰匙。）



對面又有一扇門（6處），

Anne探頭進去，回頭說至少有一

打快被戰蟹撕碎的酸液蛙在湖

，於是大家打開門讓牠們透一氣，

酸液蛙紛紛跳出門外，Anne

說請牠們幫我們一個忙，正在猶

疑是什麼時，耳邊就傳來遠處痛

苦的叫聲，Anne才說是請牠們「

招呼」客人，她手裡拿著剛

從RAM軍官身上剝下來的護甲給

牠們聞——想必這村莊內還有許

多RAM躲藏著……（選Yes打開

門後，酸液蛙會跳出來Stampede，

如果隊伍和酸湖的蛙做朋友B-

efriend成功的話，牠們會幫隊

伍掃蕩村內的RAM突擊部隊，使

遭遇戰減少；若是隊伍曾攻擊在

叢林和酸湖的蛙時，牠們會認定

隊伍攻擊；若是都沒有的話，牠

們就從隊伍之間聞過去，使隊員

受傷，裡面還有一間房間（7處），

裡面放著酸液蛙的食物，L-

eander就拿起來收著。

隊伍又朝北搜查，進入東邊

一個大屋子（5處），LL的屍

體躺了一地，大家不忍心再看下



低地人的村落

去，轉身便走，突然從書架冒出一個人，拿著雷射步槍指著我們，「你們是誰？」那個LL要求我們回答，當然只好說出我們的身分（選Talk），他告訴我們一項訊息（旅行手札L.B 45），然後把我們趕出去了。

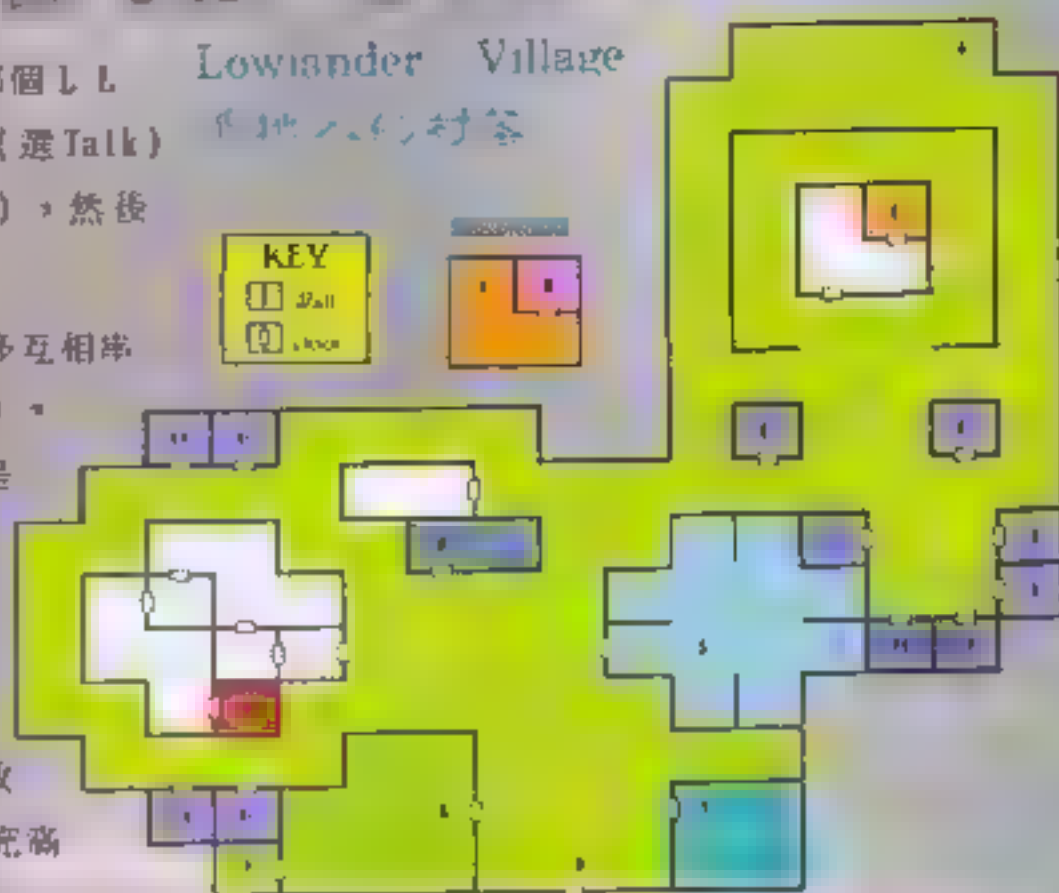
對面又有一間房子，進去後發現有很多互相串連的房間，找到最後是一扇門（通往9處），上有鑰匙孔和密碼盤，看來鑰匙是合，但是密碼呢？大家也只好退出。出去左手邊是牆上的儲藏室（8處），進去後發現已有酸液蛙在裡面了，Leander把食物倒出來給牠們吃，以後在村落的每場戰役都有像以上的酸液蛙來助陣（如果隊伍沒釋放那些在大門旁房間的酸液蛙，這個藏室會充滿沼澤黃蜂Swamp Hornet，如未釋放乳黃蜂戰鬥優勢，會找到一個錫盒，內裝少許Credit，and Equipment）。

進去一間小房子（11處）時遇到二個LL正準備偷偷地離開村落，他們希望我們到東北角落和他們碰面。按照他們指示，到了一棟大屋子的圍牆後面（4處），遇見一群LL正要越牆而出，他們還帶一位受傷的女性。在使他們的首領確信我們是友非敵之後，她說：「請幫助我們，我需要我的醫療箱來救助這可憐的女人，但是儲藏地方的鑰匙被一個RAM軍官撿去……」Anne把那串鑰匙拿出來給她看，她點頭然後低聲說：「那道鎖的密碼是683，這些裝備拿去用吧！」她暗地遞給我們一隻水晶製的Pol-earm和一些金星製的重型戰鬥裝甲。然後她目送我們離去。

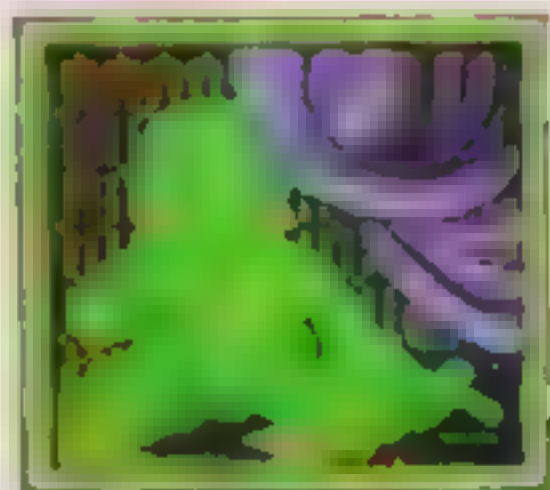
在大家從那棟有很多相互串連的房間，也是村中最大的建築拿了醫療箱和一些解毒劑之後（也順手拿了武器），沿路一直聽見一個小孩哭泣的聲音。對了，從大家一進去村落時就聽到了，循著聲音去找，最後在一間大宅

Lowlander Village

低地人的村落



- 1 樓梯。
- 2 Zane的藏身處。
- 3 RAM軍官。
- 4 低地人群聚在此，要隊伍去9處拿醫療箱。
- 5 訊息，進去過後就不能再進去了。
- 6 酸液蛙。
- 7 酸液蛙的食物。
- 8 儲藏室（Storage Room）。
- 9 醫療箱，需要4處的碼和3處的鑰匙。
10. 大門（起點），唯一的出入口。
11. 隊伍可在這隨機遇見兩個低地人，他們會要求隊伍去4處和他們碰面。



院的秘密地下室（2處）找到一個LL的小孩，他看見我們時就不哭了，然後開始結結巴巴地說一種我們聽不懂的語言，Leander耐心地聽他講完，然後翻譯他希望我們幫他找他爸爸，他要跟我們一起走，好嗎？大家面面相覷，要帶他去嗎？「危險了，最後還是帶他去了，選Yes）。他的名字叫Zane，我們給他裝甲和一些武器，並且警告他在以後的戰役，一開始就必須迅速找到隱蔽、掩蔽，讓白己活下去。

繞過那棟大宅院的產厝就看到那位女首領正在著急地踱來踱

去，我趕快把醫療箱拿給她，並協助她治療那受傷的女性，當她正要翻上去時，突然又下來到我面前，交給我一張地點L.B 46，又說：「基地是暗藏在南方遙遠



新時代作家

的山中，卻東方一點點的地方，祝幸運。」說完就翻牆走了。

※註10：

本次任務需要 Befriend Animal、Hide in Shadows、Pick Pocket、Climb、Acrobatics 和 Intimidate 等技能。

※註11：

如果先前來此找酸液蛙練功，離開金星前，Leander 會離開隊伍，這次再來，Leander 不會出現，但不致影響任務的完成。

}

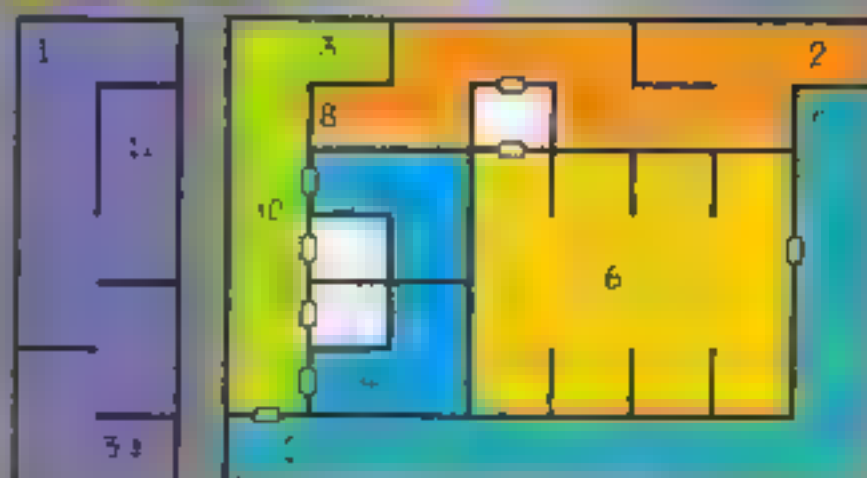
在往南方 RAM 的基地途中，一直聽到在南方有部隊行軍的聲音，結果走到一處廢墟，在散落的舊電纜和滑車中找到常有人在此逃出的痕跡，於是大家決定進去一探究竟（選 Yes），Scot Dos 說：「你們現在正位於金星太空升降梯的廢墟，是被 RAM 在西元2285年摧毀的，碎片散落於 Low Land。這廢墟中的大量舊電纜和大氣中的閃電干擾我的電波，小心一點，這是 RAM 暗藏武器或是設備的最佳地點！」

向前走幾步，我覺得有點不安，東邊有個黑暗的角落，當大家一接近時，衝出數隻 Ursadders 向我們攻擊，好不容易打發完，搜查牠們的巢穴（戰勝後選 Yes）沒有找到令人感興趣的東西。繼續向前搜查，聽到一陣快速低語聲，轉過一個彎，卻連一個人影也沒有。通道的盡頭是一條往地底的階梯，大家小心地走下去（選 Yes）。

到了底下完全和上面不一樣，通風管在頭頂軋軋作響，我們

KEY □ Well □ Door

Venusian Space Elevator Ruin



金星太空升降梯的廢墟

正站在一個建設完全現代化的區域，第一個門進去是 RAM 的會客室。香煙屁股掉了一地。接下來的第二、三道門進去搜查時，偶爾會聽到遠處電腦的嗡嗡聲。

第四道門一進去是一間小電腦室（4處），只有一位 RAM 的技工坐在一架終端機。他恐懼地看著我們，承諾只要放他走，他絕對不會說出來。但是不能相信，開始質詢（Interrogate him），他大叫：「我只是修理滑翔翼的！你可以從電腦中找到更多信息，這裡是通往滑翔翼停泊地方的卡（Key card），放我走！」

到底要不要放他走呢？最後 Anne 的主意通過，把他綁起來（Tie him up）丟在別處不就了結了。大家去忙著把那個技工五花大綁。Skinner 和我忙著連絡 Scot.DOS，請他查詢這一臺電腦，他查到了 L.B 30。出去後左手邊是一扇很重的門，沒有足夠的火力是弄不開的，用從技工那兒拿到的 Key card 打開這扇門，大家魚貫進入。（如果把技工放走 Let him go，他會引發警報）

地圖說明

- 1 起點，由此可進入叢林。
- 2 由此可進入 RAM 的金星基地 2F，如果在摧毀滑翔翼之後，會遇到很強的巡邏隊（在金星基地的那端）。
- 3 樓梯。
- 4 電腦室，必須選 Interrogate。
- 5 只能用 4 處拿到的鑰匙開門。
- 6 滑翔翼停泊場炸後叢林的動物便從破發的圓頂進來。
- 7 甯管磁卡，用在 8 處。
- 8 控制盒，若有 7 處的磁卡便可進行自我摧毀程序。
- 9 會客室。爆炸後會有一株植物在這兒，接近的話會引起它向隊伍射擊孢子造成傷害，如果其中隊員 Acrobatic 的點數多的話，就不會受傷。
- 10 爆炸後，隊伍要通過時須派一名隊員爬上去（Climb）清除道路，不論成功失敗，在試過之後便可通過。
- 11 蛇熊 Ursadders。

《待續》

魔城少年



完全攻略(二)



邪惡巫師 Saruman 的據點—Gorthad

好不容易脫離了陰森恐怖的B
好 arrow Downs，繼續向東北
走，終於看到了二座房屋……總
算到了有人煙的地方！且慢高興
，這可不是什麼好地方。

其中的一間營房裡擠滿了壯
漢，用 SNEAK 技能可以小心地不
把他們驚醒（一旦吵醒他們，你
就有得受了），走到左側的桌前
使用 READ 技能，可以獲知這個秘
密組織的暗語。

另外一棟則是看似普通的雜
貨舖，老闆叫做 Oldenad，販賣
撬棍（prybar）和白色的木刻手



老闆:Oldenad

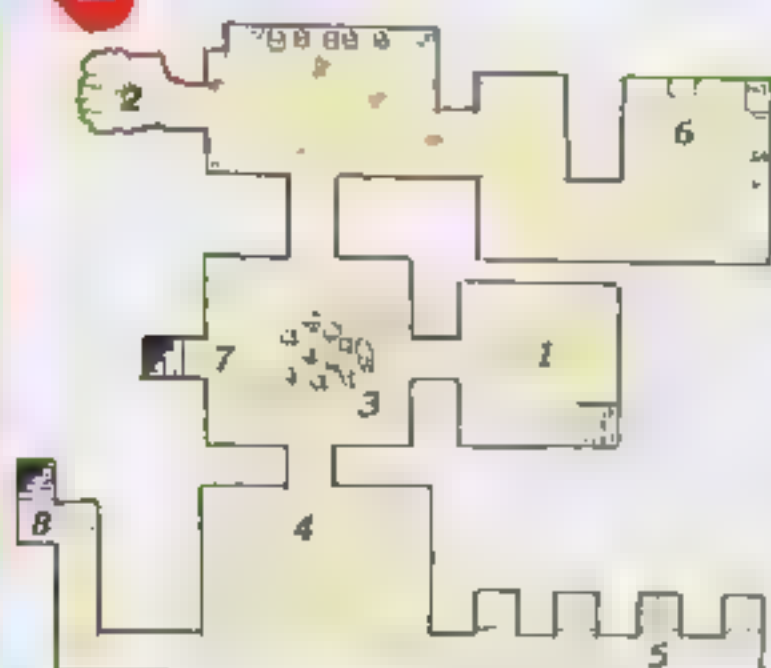
（White hand），雖然那隻「白
手」看起來沒有什麼用，不過最
好買一隻備用，說不定是什麼
白手黨」的標誌。撬棍也可以買
下來。雜貨店的後面有一道樓梯
，如果你想下去，店老闆馬上會
厲聲警告你，不過也不必當真，
頂多以後他拒絕賣東西給你罷了
走下樓梯，原來這裡別有天地
，好像是什麼秘密基地。這個

地方叫 Gorthad，至於它的用途
，就有待你細細查訪。如果你不
想冒險，也可以跳過此處不去，
直接前往Bree城。

Gorthad 共有三層，有兩個
入口，一個就是從 Oldenad 的雜
貨店進入，另一個秘密入口隱藏
在某個峭壁洞穴中。

第一層是儲藏貨物及囚禁犯
人的所在，從雜貨店的樓梯口向
西走，可以抵達儲藏室，使用 p-
icklock 技能可偷到一些東西，
此外在這裡你會發現在 Shire 開
設磨坊的 Lotho 和此處有所勾結
。從儲藏室向南走，立刻會被一
群守衛攔住，把先前在營房裡偷

Gorthad level 1



- 1 通往雜貨店
- 2 通往峭壁的洞穴
- 3 儲藏室
- 4 守衛
- 5 囚禁 Nob 處
- 6 看守牢房鑰匙的半獸人
- 7 通往第二層
- 8 通往第一層



黑書祭壇 (Gorthad level 2)

和 Nob 談話，就會知道那本黑書裡囚禁了許多靈魂，所以千萬不要閱讀，使用 firefinger 法術可將其摧毀。北方的礦坑裡有許多

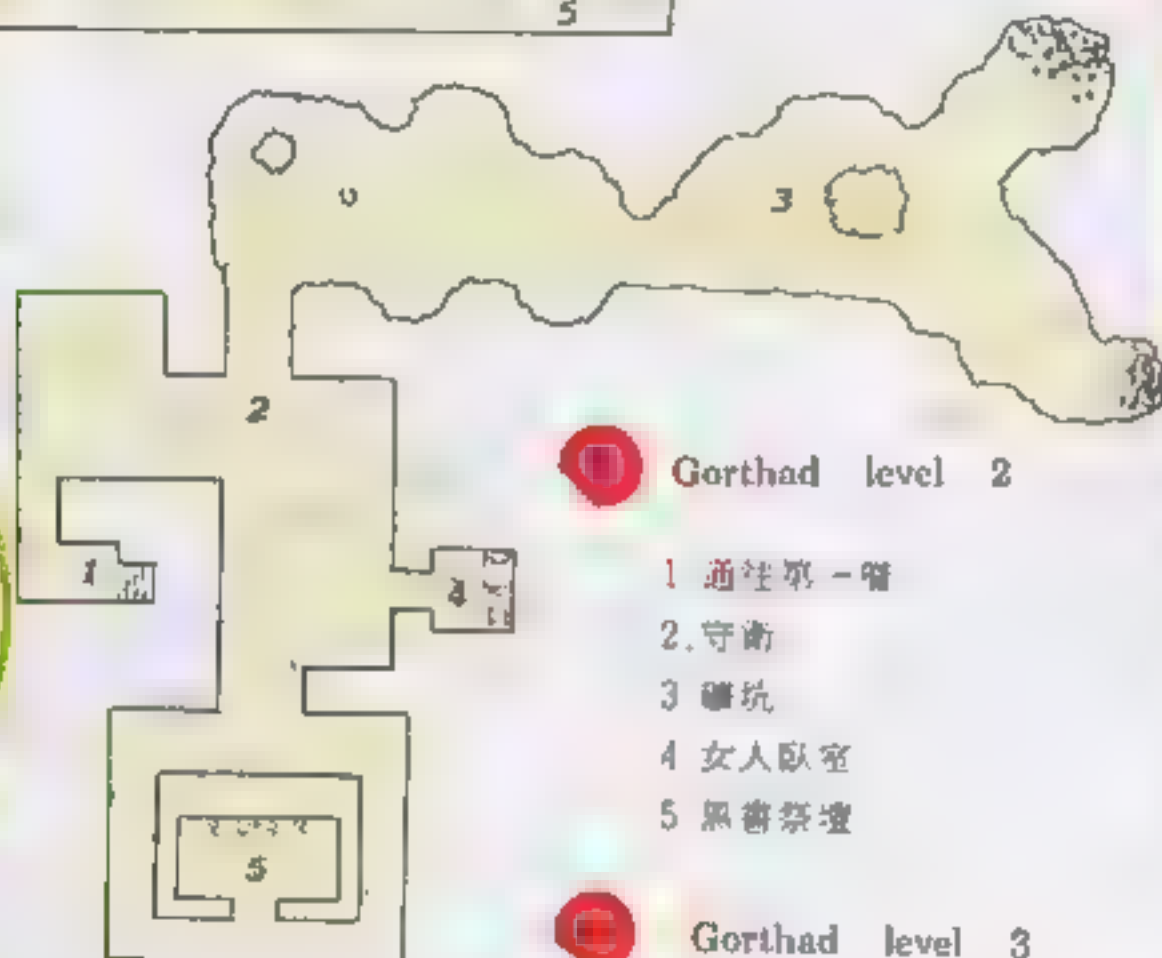


礦坑(Gorthad level 2)

半獸人 (snaga) 在工作，不必急著攻擊這些可憐的奴工。使用 PERCEPTION 技能可在角落找到鏟子或鐵鍬，在原處使用這些工具後會釋放出一個邪惡的精靈，它叫做 Moria Doom，以後你會在矮人所建的 Moria 礦坑中再度碰上。Moria Doom 逃脫後會在地上留下一個金輪 (Golden Wheel)，好好保留，以後用得到。

第二層中最奇特的並非礦坑或黑書，而是居然有間女子的臥室。其中有本日記，不妨用 READ 技能偷看幾眼……如果女巫 Athelwyn (在 Shire 毛達自瀾的那個) 正在隊伍裡，你一定會發現她面如土色。

走下第二層，一切終於真相大白！原來 Gorthad 是巫師 Saruman 的秘密基地。Saruman 想要統治世界，除了成立秘密組織自封為「巫師之王」外，還千方百計想奪取你身上的魔戒。而 Athelwyn 正是 Saruman 派到你隊伍中的間諜！隊伍在這裡將和基



Gorthad level 2

- 1 通往第一層
- 2 守衛
- 3 礦坑
- 4 女人臥室
- 5 黑書祭壇

Gorthad level 3



- 1 通往第一層
- 2 Gorthad 負責人的房間



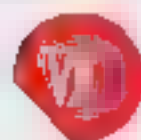
遇上守衛 (Gorthad level 1)

出示雜貨店裡賣的「白手」即可安然通過。這一層的北方是個礦坑，南方則有一座奇怪的祭壇，還有一本黑色的書。如果你曾

看到的秘語說出，就可通行無阻，當然要強行闖關也非不可。這層的東南角有一排牢房，裡面關了一個被逮來做奴工的 hobbit-Nob Appledore，牢房的鑰匙被儲藏室北方的一個半獸人看守，這個半獸人正在打瞌睡，使用 SNEAK 技能走近他，再拾起桌子附近的鑰匙即可。不過要解救 Nob Appledore 之前最好衡量一下自己的能力，一旦 Nob 在你的隊伍裡，守衛會二話不說地向你攻擊，勢必要有一場苦戰。所以最好在離開 Gorthad 前再把 Nob 放出。

第二層也有守衛巡邏，只要

地負責人Grimbosh、Athelwyn展開一場大戰，如果得勝，可以用PICKLOCK打開房間裡的寶箱，再使用READ技能閱讀Saruman寄來的信件，使這個邪惡巫師的計畫暴露出來。



East Road

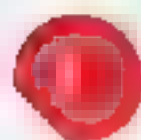
從Gorthad向北走，就會抵

達連接Shire和Bree兩城的大路，雖然這裡不會有黑騎士，但是常有強盜竊路打劫。你也會在路上碰到一些行人，如果看到矮人，不妨問問：「MORIA」以獲得有關MORIA的資訊。

注意！根據筆者的經驗，沿這條大路向東走，不久會看到磁碟機讀取動作，然後回頭向西走

，磁碟機會再一次讀取。此時若再次向東，所有的隊員將掉入深淵。所以奉勸諸位把所有Shire、Old Forest、Barrow Downs及Gorthad的任務完成再前往Bree城，你不會有機會再回來了。當然，跳過這兩處並不會有影響。

第三章 Bree以及Weathertop



Bree 及其附近區域

經過了重重難關，終於到了一個似乎比較平安的地方。沿著East Road不斷向東走，就可以看到Bree城漂亮的城牆，不過注意：Bree並非一個不夜城，到了晚上，你是沒法進城的。Bree的居民主要是hobbit，他們居住在洞穴裡。

事實上，Bree是由主城和南北兩個小村落構成，以下是有關Bree的介紹：

1 Prancing Pony 旅社：

這是你應該最先抵達的地方，也是非常重要的地方。一到了門口，在Gorthad拯救的Nob立刻會脫隊而出，並贈與隊伍一把神奇的鐵鎚（Durin's Pick）；如果你尚未揭穿女巫Athelwyn的陰謀，她也會在此不聲不響的消失，然後在Bree城的東門向隊伍突襲。

還記得巫師Gandalf的留言



嗎？對旅社老闆說出化名「Dunderhill」，老闆會拿出一封Gandalf託他給你的信，但是信的後半段被偷去了。千萬別說出自己的真名「Baggins」，要知道隔牆有耳啊！

旅社的大廳有好幾個人，其中有一個名叫Strider的流浪者，隨便問他一個問題，他會約你在旅社的西廳見面。Strider的真名是Aragorn，也是巫師Gandalf的朋友，具有王室血統。仔細地盤問他後，千萬記得請他加入隊伍。在這個遊戲中，Aragorn及Gandalf是你所能找到最強的隊員。此外，Aragorn手上有一柄破斧的劍Varsil，重鑄這柄劍是整個遊戲的一大任務。

Prancing Pony旅社的西廳裡有多份熟食可供拾取，東邊的馬廄可供馬匹休憩，但是小心！邪惡的黑武士已經抵達Bree城，正在Prancing Pony後面的房間等你上鉤，在尚未消滅他們之前，千萬別走到房間去。

2. 其他的旅社

Prancing Pony是Bree城最大的旅社，在城外則有兩家較小的旅舍。Forsaken Inn正位於東城門外的路口，聽說常常有人從這裡消失不見。和這裡的老闆

矮人Orin交談數句（問他幾個重要的問題）後，你會聽到黑武士們騎馬奔近的蹄聲，Orin將指引你躲進東南角房間的床下，那兒有一條密道通往一座規模頗大的迷宮（本章後面有敘述），這就是Forsaken旅舍的秘密。Forsaken旅舍之東的荒地裡有不少治傷靈藥athelas。

Bree城北邊的村落中有一家更小的旅舍Chetwood Inn，有時可在此打聽到一些消息。此外這裡也有賣蘑菇（mushroom），可以用來治傷。

3. 商店：

Oakwright：販賣鋤子、火把、撬棍等有用的工具。

Blacksmith：這是遊戲中唯一賣武器之處，不過那些武器實在缺乏威力。這位鐵匠是Gandalf的好友，向他說出「Baggins」，可獲得一件魔法盾。

Bob Wheathead：販賣乾糧和保暖的衣物。Bree城的流氓頭子Rayf Brogan是他的好友，只有他才知道進入Rayf家的秘語。

Willa Bloom：這裡賣的東西既貴又不實用，實在不值一顧。傳說她是一個女巫，不過別冒然問她（with或magic），她可是會翻臉的。

Sharkey's Shipping：看到這個店名（和 Gorthad 那家店同名），你一定已經知道必是與邪惡巫師 Saruman 有些關係。在這

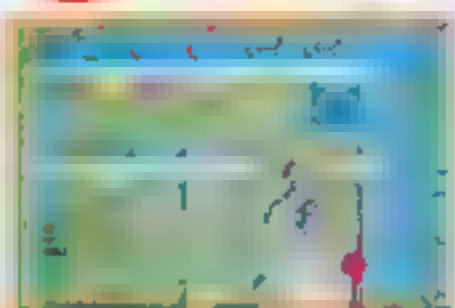
裡可以買到口糧、繩索、槓槌及「白手」。

Staddle Curio Shoppe：這裡賣一種奇怪的綠色黏膠，好奇

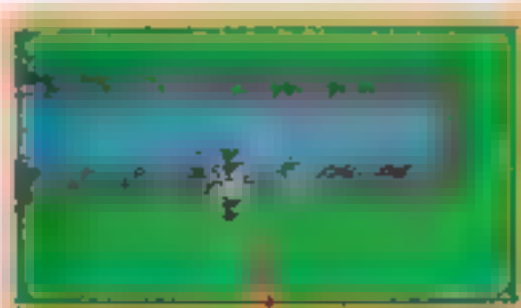
的人不妨買一個留著。

Bob Thistlewood：這個小夥子販賣禦寒衣服。他曾經不慎在 Weathertop 遇險，因而發現了

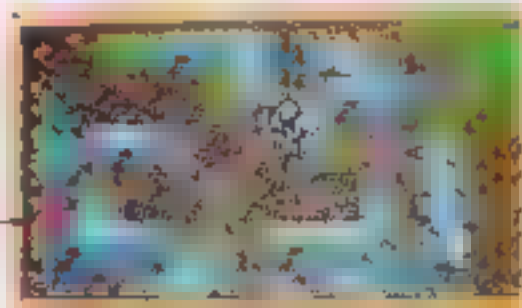
Bree 城形勢圖



地下屋



地下洞穴入口（河源頭）



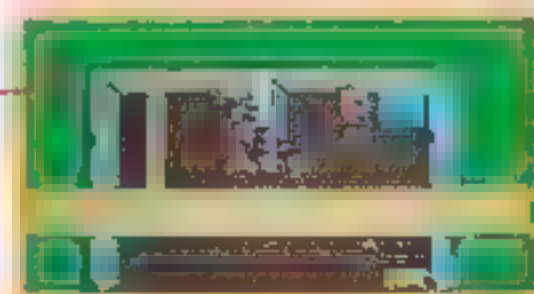
Weathertop 廢墟



獨立之石



圖書館



醫者

- | | | | |
|--------------------|-----------------------|-------------------------|---------------------|
| 1 Tom Pickthorn 的家 | 8 Villa Bloom | 15 Staddle Curio Shoppe | 21 Brancing Pony 旅社 |
| 2 Willie Banks 的家 | 9 醫者 | 16 Ann Lilypool | 22 Forsaken 旅舍 |
| 3 Oakwright 商店 | 10 Ned Bushdook 的家 | 17 Bob Thistlewood | 23 Chetwood 旅舍 |
| 4 鐵匠 | 11 圖書館 | 18 Ham Oakbellow 的家 | 24 醫者 |
| 5 西門 | 12 Sharkey's Shipping | 19 Hob Appledore | 25 獨立之石 |
| 6 東門 | 13 Bill Ferny | 20 Rayf Brogan | 26 Weathertop 廢墟 |
| 7 Bob Wheathead | 14 地下洞穴入口 | | 27 地下洞穴入口 |



個神秘的洞穴，不妨一問。

4. 居民

在Bree的典型居民並不喜歡陌生人，相當多疑而無禮，碰到這樣的人，你休想從他口中問出任何消息。此外，居住在此的人們也遠比Shire複雜，以下是本城一些「重要份子」的介紹。

Rayf Brogan：你或許早就耳聞他的大名了。Rayf是Bree城的「大哥大」，這附近的強盜小偷多半是他的手下，Gandalf託旅社老闆給你的後半封信正是存他手中。要進入Rayf家，必須說出暗語才能進入，暗語可從Bob Wheathead處探聽到。另外，Rayf和流浪者(ranger)有些過節，要造訪他之前，先請隊伍中的流浪者離隊才能進入。

雖然Rayf不是正人君子，他也並不太壞，如果你肯替他找到一件傳說裡的古物——Torc of Maladan，聽說埋藏在Bree的城腳，他就願意把Gandalf的信還你。

由於巫師Saruman的秘密組織已滲透到Bree城，以Sharkey's Shipping為名發展其勢力，使Rayf受到不少威脅。如果你在「Bruinen事件」(後面會詳述)，後重回Bree城，Rayf會很願意加入你的隊伍，共同打擊邪惡。

醫者：這裡共有兩位醫者。主城中的醫者很快就要出遊，趕緊把握唯一的機會向他求治。北邊村落的醫生則嗜食蘑菇，帶一

些去可討他的歡心，如果在「Bruinen事件」後重回此地，你會發現他被強盜綁架，救出他會對你有好處的。

Neb Bushdock：這個年輕人對「冒險」充滿了熱情，樂意加入任何一個冒險隊伍。不過太旺盛的好奇心可能為他帶來橫禍。

Bill Ferny：一個偷馬賊，可別被他的花言巧語給騙了。

Ann Lilypool：這位美麗的精靈住在南方的山丘上，頗有預言的能力，能回答有關Black Riders、Gandalf、Luthien及Strider等問題。

5 圖書館

在這個日益複雜的世界中，

圖書館已成為一個落伍的地方。不過Bree城的圖書館還是有許多有用的資訊，耐心地在每一個書架前使用perception和read技能，你不會空手而回的。圖書館的管理員是個書呆子，如果你發現Neb Bushdock被殺，他或許會知道一些線索。

6. 地下洞穴：

沿著城牆走，可找到這個秘密洞穴，其中藏著Rayf所要的Torc of Maladan。

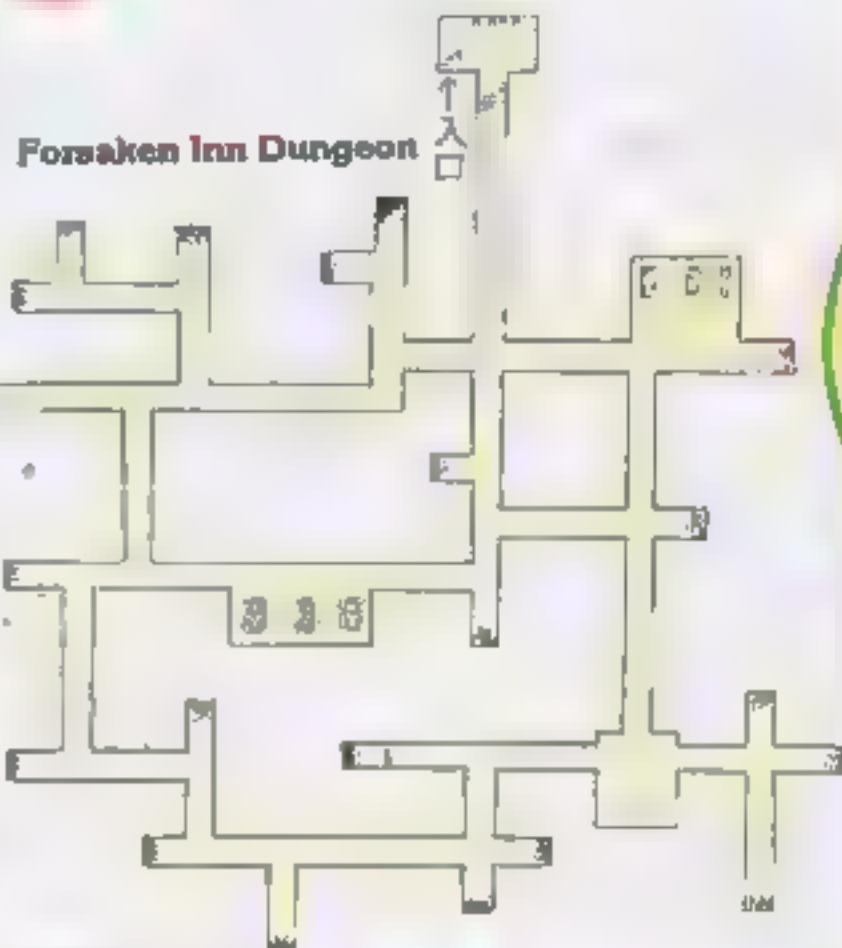


Forsaken旅舍的地下迷宮

建造這座迷宮的矮人Balin在Moria礦坑設計了一所外觀完全一樣的迷宮。迷宮的北邊有一個湖靈，如果你身上帶有綠骷髏，把骷髏給他，他會告訴你埋藏Galadriel夫人信物的地點。按照湖靈的指示走到1處(見圖)，使用Perception技能再用鑿子挖，就可挖出這個信物(Lady Galadriel's token)，此信物將在Moria礦坑中有用。



Forsaken Inn Dungeon



Weathertop

Weathertop位於Bree城東北，經常有突如其來的風暴和閃電。此處有兩座廢墟和一塊獨自豎立在地上的奇特石頭。如果你曾在Bree圖書館閱讀書籍，應該可以看到不少有用的線索：在獨立之石前念！Angmar咒語可將隊伍傳送到廢墟地下的部分。

／待續／



林經堯

第4章 大牧師塔 (High Clerist's Tower)

贏得自己的信任，我們一行人決定往大牧師塔前進。進入牧師塔的路雖然艱辛，但沒有人能阻擋我們一行人。

進到大牧師塔，我們先在門口休息，各自療傷休養一陣子。大牧師塔內平靜異常，真有喜巴所說的陰謀嗎？喜巴在臨行交待要小心索斯王的陰謀，會是喜巴在耍毒計陷害我們嗎？我們無從得知，面對越來越模糊的冒險，我們不禁懷疑究竟什麼才是正義？

珍妮療了大家的傷後，我們才踏進深鎖的大門內。一進去，一個騎士就上前來。看到我們他訝異的問：「你們到這來作什麼？」

我對他自我介紹了一番，並對他說明了我們獲知這兒將有陰謀發生的事！

完全攻略(二)

他十分訝異於我們所說的話，他對我們說：「這兒那會有陰謀呢？這兒只有一堆死人罷了。」

「什麼，一堆死人？」在下層騎士復生之後，我們大伙兒對死人都非常敏感！

是啊！英勇陣亡的將士們！他們的軀體全在這兒了。騎士答道！

很明顯的，索斯王是打算運用這些屍體了。他的鬼計一旦顯露，目標也就找到了。

我們要騎士快點帶領我們進

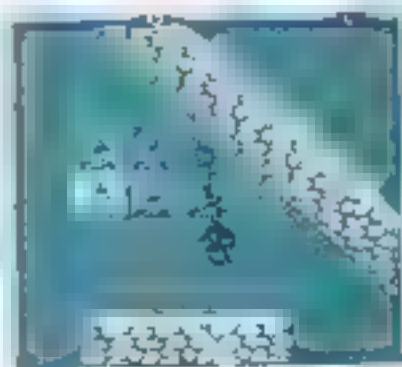
到塔內。在一陣攀爬後，我們登上樓梯，一進樓梯便看見一群不死怪物圍住一名騎士圍攻。眼看那騎士已身受重傷，提米提起劍就衝了上去。

大伙兒在一陣血戰後，終於把這群可恨的怪物砍掉。而這個身受重傷的騎士，珍妮立刻施展魔法要將他救活。

因為，龍罩著這名騎士，他在珍妮的魔法下慢慢甦醒過來。重獲新生醫治的他，以一個極微弱的聲調好聽道：「我的故事。」

我年輕時就成為騎士，曾和邪惡交戰過無數次。一次次的戰役中，我失去了我的朋友。當麥迪尼（Myrdan）的軍隊被打敗後，我便帶到這兒來找尋我的伙伴。

但即使在這塔中，我還是被邪惡所包圍。可是如果我無法得到和平的話，我就只好作戰。



大牧師塔



- 1 塔的入口
- 2 這裡隊伍可以休息。在得知索斯王的攻擊陰謀後隊伍會在這裡遇到聯盟的騎士。他引導隊伍走到 5。
- 3 這裡是塔的入口，在下方正進行著激烈的戰鬥。
- 4 在戰鬥時，隊伍將不被允許繼續往上爬！
- 5 隊伍在此找到達飛騎士。他被一群不死怪物所攻擊著。當解救達飛後，他會自動加入隊伍
- 6 隊伍擊退不死怪物，而且一路上發現墓穴已經被搜索過了。
- 9 達飛警告隊伍在西方有一隻龍把關。他同時指出 Sturm 的墓穴就在南方。
- 10 在打完 11 或 13 的仗後，隊伍會找到一些屍體。
- 11 當隊伍進行這兒，會引起一場和骷髏人及不死怪物的戰鬥。在打勝之後，隊伍發現敵人正往 10 的方向撤退。
- 12 邪惡的勢力盤據在此。
- 13 和 11 同。
- 14 Sturm Brightblade 的墓穴已經空了。
- 15 地底的入口。

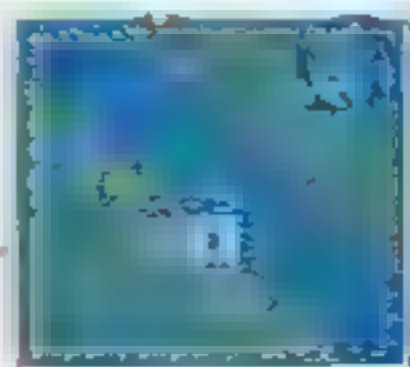
快！讓我加入你們，我的朋友正在地下室被邪惡的力量襲擊。來吧！這是一場永恆的戰爭！」

「我叫達飛！快點跟我來吧！」

我們跟著達飛，走入塔的內部。內部許多凌亂的跡象一再地顯示出邪惡的勢力已經侵入了大牧師塔。我們一路上遇到了許多不死怪物和龍人，但我們不屈的精神也把它們打得落花流水。

我們進到內部，達飛突然警

告我們：「前面就是 Sturm 的墓了，而在前面的西邊，有一條龍守著。要小心那龍啊！」



我們走到了一個祭壇，一進去就遇到了一群骷髏怪和不死怪物。有了達飛的幫助，我們很快

完全攻略

的把怪物打倒了。

正興奮之餘，遠方突然傳來敵人撤退的聲音。

該死！

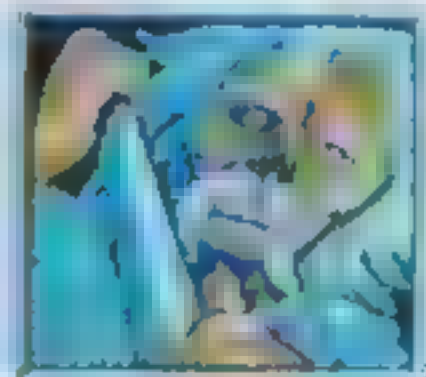
我們衝了出來，只見亂亂的屍首在地上橫列著。

「不妙！快去 Sturm 的墳墓！」達飛焦急著說。

我們很快的趕到 Sturm 的墓，但已經來不及了。Sturm 的墓空蕩蕩的，那還有什麼屍首？達飛悲憤的往樓梯跑下去，我們也趕緊追了下去。希望不要出了什麼事才好！

陰暗的樓梯發出令人作嘔的味道。我們忍著令人不適的空氣往下走。我拍拍達飛的肩膀，試圖安慰他失去朋友的痛苦，但我終究沒說什麼。

下到了塔的地下室，我們沿著一條通道走著。在通道的盡頭，突然看見卡倫爵士和一隻龍。



卡倫爵士露出凶狠的目光，要攻擊我們。我們當然也不甘示弱的前進。不過令我不解的是，卡倫爵士過去並非這樣的……

卡倫爵士撤退了，他快速的領著不死兵團往南方逃去，我們追了過去。在路上突然跳出五名骷髏戰士試圖攔截我們，我們當然把他們宰了，再

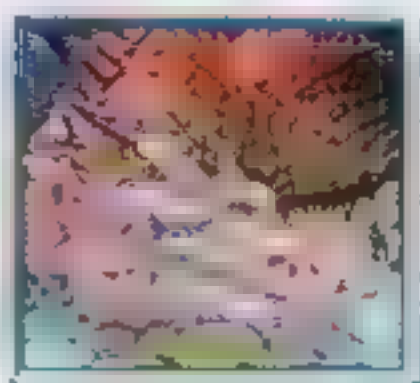




以更快的速度趕上去。而路上又不斷有骷髏戰士要阻擋我們，我們幾乎是一路殺過去的。

眼看快要追上了，那紅龍突然轉身來，試圖和我們決死戰，卡倫爵士撤退得更遠了。我

看不對，可不能再拖，便叫愛羅斯和珍妮火球術伺候。不一會兒，紅龍便成了烤龍肉了。



我們當然沒有留在那兒吃烤龍肉，一路趕過去，又出現

一批骷髏人，這場仗打完後，在地上居然找到一些散落的武器。

終於趕上卡倫爵士了，我們提起劍攻擊那群不死怪物，對卡

倫爵士卻不敢妄動，打到最後儀桌下卡倫爵士。卡倫爵士突然大吼一聲衝了過來，我提起寶劍用力一揮，他的劍掉在地上，突然，他的眼神從邪惡轉為清明。

他就像是剛睡醒一般，走了過來，他開口問道：

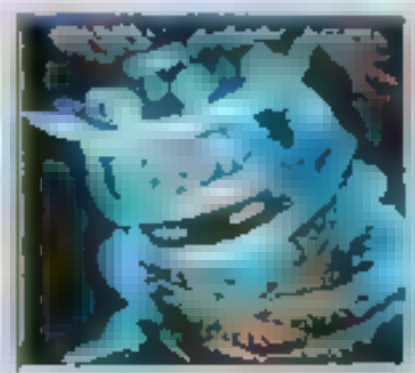
「你不是奧古嗎？嘿！我怎麼會在這裡呢？」

我一五一十的對他說剛才的情報，他聽了十分訝異，在這了最後他說了：

我收集了卡爾爵士經過蓋加斯屯聖區（Gargat Wapst）時所丟下的物品，我一直試著想知道卡爾到底殺了誰？這把劍是最大的陰謀，它似乎在對我說話。很快地，我相信卡爾是對的，而其他騎士是愚蠢的。我送他離開，而他派我去見索斯王。

「後來的事就記不清了，只記得準備攻擊大牧師塔（High Clerist's Tower）以奪取屍體，目的要組成一支所向無敵的幽靈騎士軍。我們一定要阻止他們，可是那把劍奪走了我的力量。我恐怕無法繼續作戰了，不過你們還是得繼續追擊索斯王。」

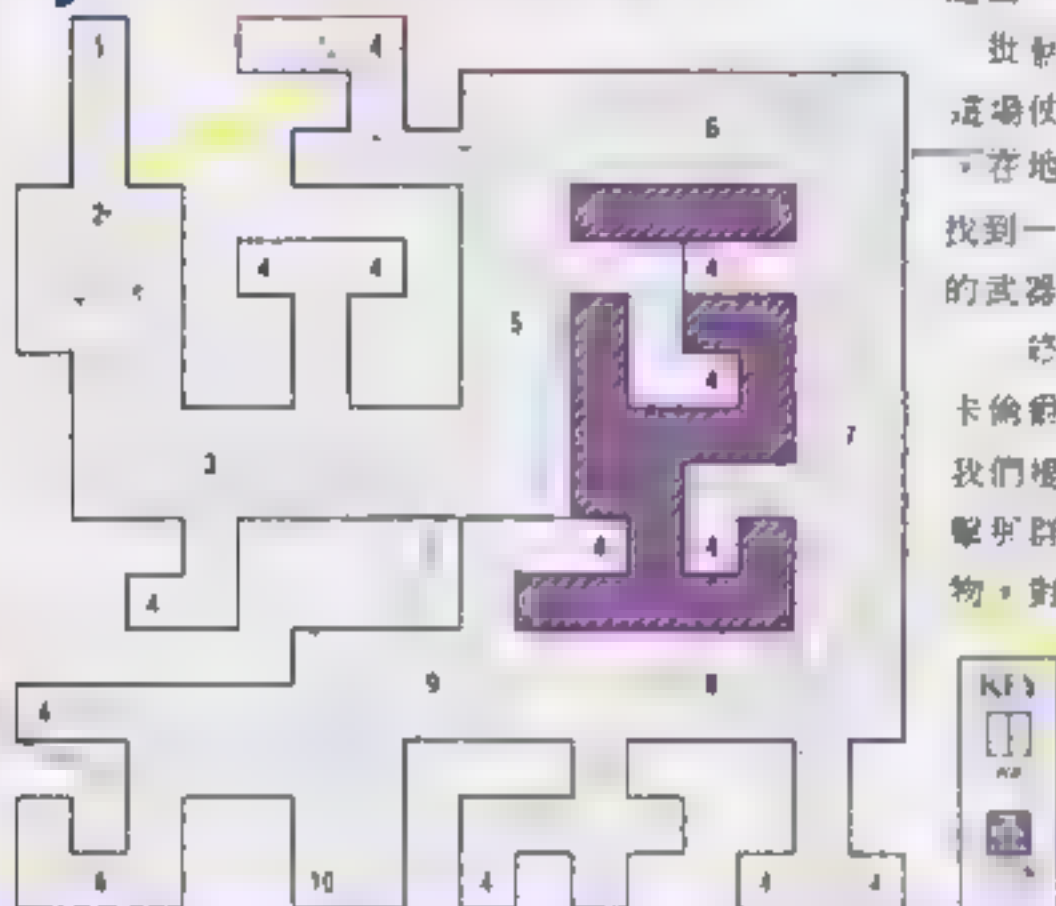
我們聽了，便又提起劍來，繼續追去。後方突然傳來卡倫爵士的聲音：「小心索斯王！」



最後，我們來到塔內最深處，看見索斯王正領著一群怪物要把屍首運出去，我們拔劍衝上去，那索斯王準備不及，被我正劍砍了一下後，迅速的退到牆邊。

「可惡的人類，我不會放過

大牧師塔地下墓穴



- 1 隊伍從這裡下來。
- 2 隊伍碰上加倫爵士和一頭紅龍。龍搖動使地道崩潰。邪惡的勢力往東南方撤退。
- 3 骷髏戰士攻擊隊伍，他們試圖要阻止隊伍前進。
- 4 殭屍巨人掘著地道試圖逃走，但若接近他們，他們可是會回頭攻擊你的。
- 5 一名恐怖的骷髏戰士要隊伍停止前進。
- 6 紅龍轉身要攻擊隊伍。戰鬥時，加倫爵士率領一群不死怪物繼續撤退。
- 7 另一群骷髏人攻擊，更是企圖要阻止隊伍。隊伍在擊退怪物

後可發現一些武器。（Short Sword + 4, Staff Ring + 3）

- 8 同樣要阻止隊伍前進。可。到 Boopak + 3。

- 9 隊伍對上加倫爵士。隊伍應該把被詛咒的劍從他身上拿走。隊伍會受傷，但此舉將能解救加倫爵士。一旦加倫爵士被解放後，索斯王會逼進此攻擊，隊伍會繼續衝刺。

- 10 墓穴像噩夢般地被搜尋得無完膚。隊伍該立刻進行搶救，盡可能的把被偷的屍體搶回來。索斯王也會參戰，但他並沒有死。在戰後他會起來並離去。



完全攻略

龍塔



- 1 這裡是隊伍能到達的唯一入口。當隊伍得到喜巴的消息知道秘門所在後，瑪雅會加入隊伍。
- 2 很深的懸谷。隊伍不能通過，直到隊伍在15時用繩索作了索橋。瑪雅會走這條路去尋求卡爾爵士。
- 3 神殿的秘密入口。若沒有喜巴的提示，隊伍不能通過。如果瑪雅在隊伍裡面，她會回頭由2進入。
- 4 不死怪物正要把騎士化成他們同類。隊伍到達時，不死怪物會群起攻擊。
- 5 大廳。那隻惡狼在此出現。打它後，隊伍找到許多防具和武器。(Plate Mail + 3, Shield + 2, White mage scroll, clerical scroll)
- 6 走道佈滿了不死怪龍。走著走著，他們隨時會攻擊你。
- 7 黑暗之后塔克西絲的神殿。死亡之龍保護著。
- 8 一隻紅龍被綁在這兒。他指引隊伍找尋卡爾爵士。若隊伍釋

放了它，它會往東南方飛去。但在9會被殺。

- 9 邪惡軍團的入口。
- 10 這裡有邪惡的勢力。
- 11 骷髏戰士的營房。
- 12 隊伍追上卡爾爵士。他從北方的門撤退。
- 13 卡爾爵士繼續朝著走廊撤退，並要惡狼阻止我們。這是最後一次對決，隊伍終於可以殺了這可恨的生物。
- 14 這兒是天井，瑪雅從天而降。當她接近時，卡爾爵士用龍槍刺進她的身體。瑪雅將卡爾爵士舉起，而後兩人在天空消失。隊伍在此時對決死亡之龍。當打勝之後，龍槍從天空落下，掉在地面上。
- 15 打倒死亡之龍後，可以在此找到許多武器。Short Bow + 3, Leather Armor + 3, Plate Mail + 2。
- 16 索橋。隊伍可以從這裡穿越到對面。

你們的。」說罷，便消失在角落。這場硬仗是打完了，我們也救了許多屍首。

就在我們要離去時，我問達飛是否願意和我們一起走。達飛考慮了一下，說道：

「好吧！反正我也無處可去了！」

大伙兒笑著把達飛攙起來，浩浩蕩蕩的回到敏加堡(Vingaard Keep)。

第5章

龍塔之旅

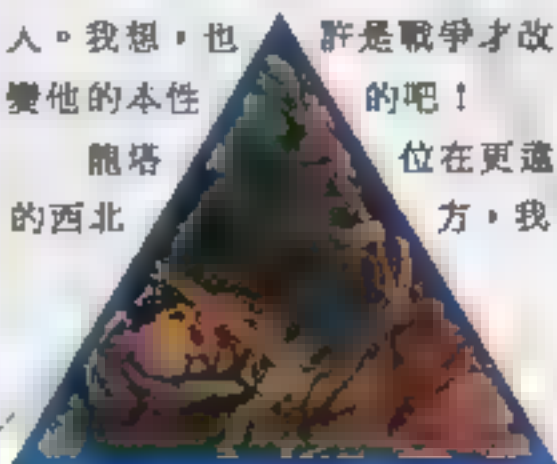
回到敏加堡(Vingaard Keep)，我們再順著紅色的門找到喜巴，喜巴說了：

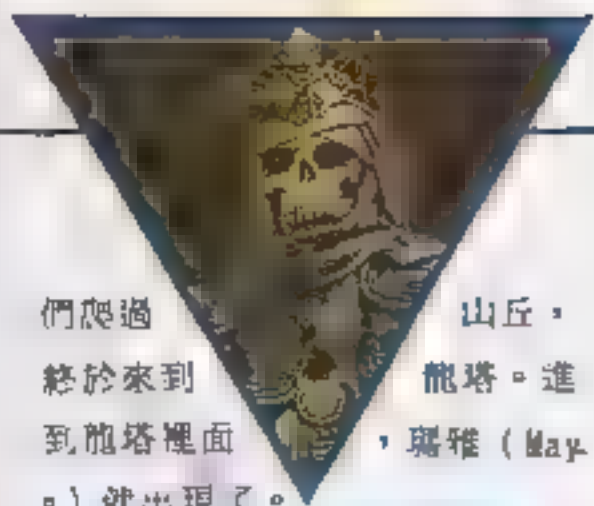


「你們的確非常優秀，但要得到我的信任，你們得再去執行我的另一項任務。去龍塔(Dragon Pit)找卡爾爵士，去拯救他的靈魂。只有這樣，我才會相信你們，並把全知...，嗯，把我的秘密交給你們。」

話說完，他又消失了。我們到旅店休息了一下，要往龍塔進軍。達飛在和我們相處久了，我們逐漸發現他也是蠻風趣的一個人。我想，也許是戰爭才改變他的本性的吧！

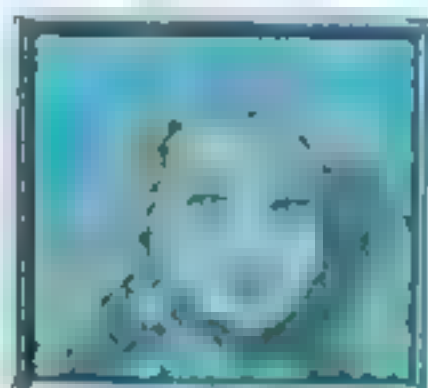
龍塔位在更遠的西北方，我





他們爬過
終於來到
到龍塔裡面
B) 就出現了。

山丘，
龍塔。進
，瑪雅（May



「你們也來找卡爾爵士嗎？
我們一起進去吧！我們可以合力
找到他的。」

於是我們一起走，來到喜巴給我們的地圖上所指的密門所在地。

我們正打算進去時，瑪雅又
跑了。

「我看到另一條路。」

「就這樣吧！我走那條路，你們走這兒，我們到崖面再碰面。」話還沒說完就走了。我不禁想到，女人真是善變。

我們進到裡面搜尋，首先是在一間屋子裡找到一群怪物正準備把駱士化成他的同類。

我們破門而入，把怪物超渡了，那死亡的軀體散發出令人作嘔的味道，我們趕緊往外衝出去。

我們又闖進了一間房間，什麼？那可惡的狼又出現了！他露出凶狠的牙要攻擊我們，可是我們再也不怕它了。

和它交戰了那麼多次，我們已經不再畏懼它的攻擊。也許是我們成長了吧！

在擊倒地之後，我們找到許多有用的武器和防具，還有一卷卷軸。

來到了一條通道，那兒到處是死亡之龍徘徊著。哼！我們很快的把牠們解決了。在通道旁尚有一間塔克尊絲（Takhs's）的祭壇——黑暗之后的神像。一群龍人在保護它，當然，也逃不過我們的手掌心。

我們在祭壇外找到一條受傷的龍，它求我們放了它，我們懷著慈悲的心腸放了它，它在感謝

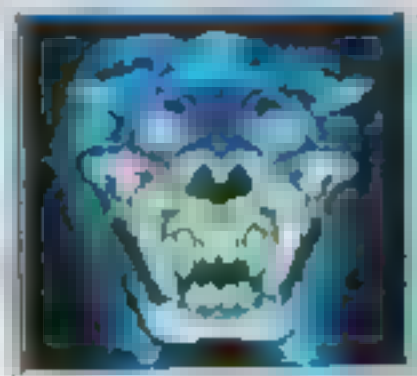
之餘，並指引我們如何找到卡爾
爾士。

它說完後，起身拍拍翅膀飛著。我們跟在他後面走，只看到它飛在前端，突然衝出一些死亡騎士，殺了那隻龍。我們看了趕緊衝上去，雖然打完仗時它已經回天乏術了，但我要珍妮爲他禱告，畢竟，我們爲它復仇了。

我們一路尋去，終於在一扇門後找到了卡爾爵士。他看見我們，拔腿便要跑掉。

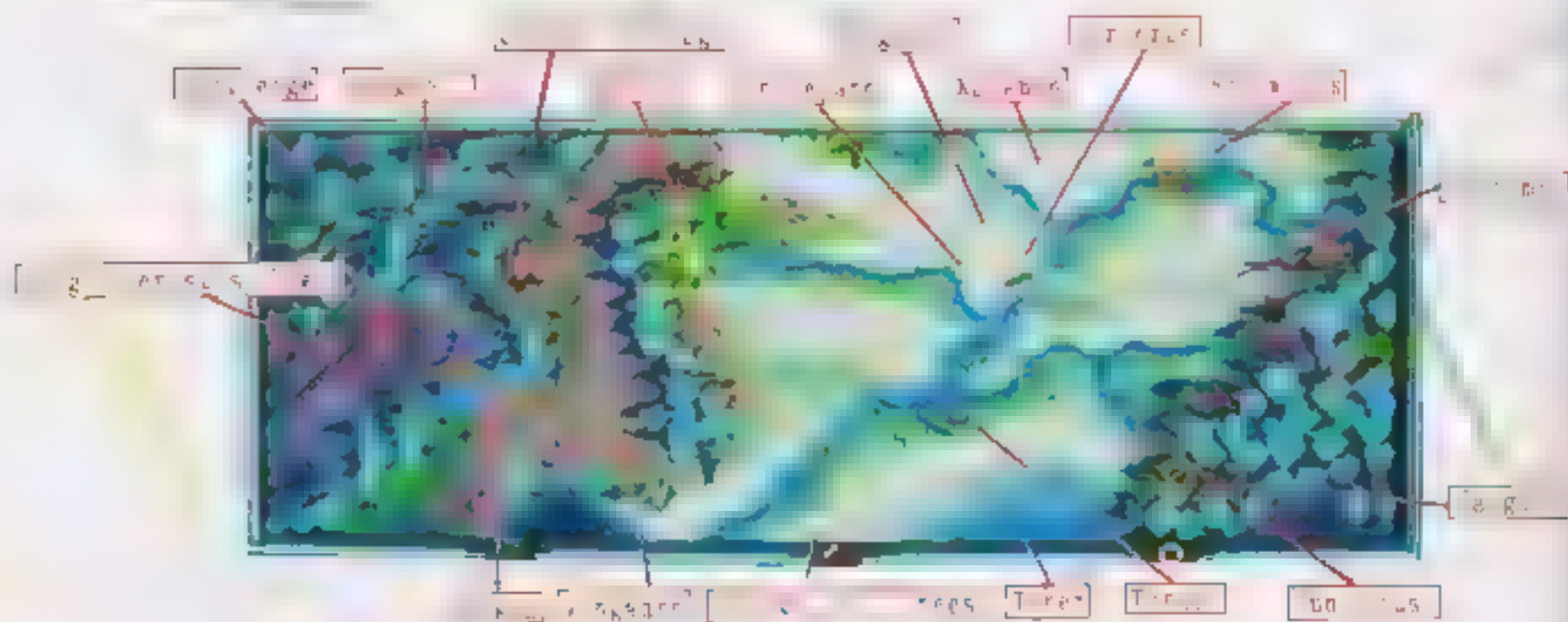
他往北方逃去，我們隨後趕去。

那不止的狼又出現了，卡爾爵士命令牠攻擊我們。



對這隻不死的狼，我們一擁而上，七把劍全插在它身上，頓時，淒厲的叫聲傳遍大廟。這是我聽見牠叫過最難聽的一次。

幽靈騎士大陸全圖



完全攻略

我會讓你們好看的，壞我計劃的傢伙。」

瞬間，亞莉拉竟變成了一頭紅龍。



我拿起屠龍槍往她身上招呼，不一會兒，她便倒在地上。湯姆少校也帶領著騎士們清理餘黨。

我們沿路追去，在指揮官辦公室後門竟發現了一條密道。沿著走去，出口居然在市場！

我們迅速的跟著，只見他們分為一，往南北跑去。我們跟著往北方走。

在打敗往北的隊伍後，我們拯救的竟不是喜巴！而是一名不認識的年輕武士。

眼看線索又斷了，我們不禁灰心。提姆憤憤地把武器丟到地上，嘴裡嘀咕著。

那年輕武士突然說

「你們是找喜巴的隊伍嗎？」

「那老頭在獄中曾對我說過如果遇到你們，要把秘密告訴你們的。」

「他說全知棒藏在司音森林內，這樣而已。」

是嗎？這就夠了，我們總算又找回了希望。

待續

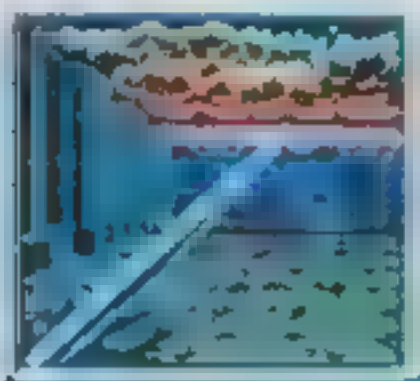


難道，牠已經無法復生了

沒法兒想那麼多，我們繼續追逐下去。到了一個通天的房間，只見瑪雅翩翩從天而降。瑪雅化成銀龍，閃閃的鱗片照著卡爾爵士...

卡爾爵士突然提起他槍去的屠龍槍，刺進瑪雅的身體內。瑪雅狂叫了一聲，凌空飛起，把卡爾爵士和屠龍槍也帶上天空，越飛越高，越飛越高...

許久，從天空掉下閃閃發亮的屠龍槍，噹的一聲掉在地面。



我們驚異的無法說出話來。也許，這才是對他們而言，最好的結局。

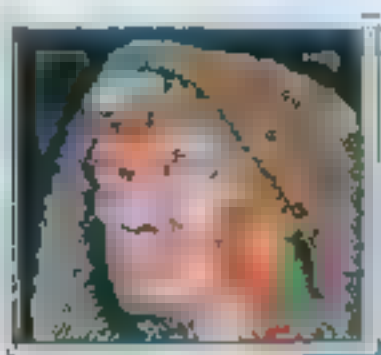
我們一路沈默地回到敏加堡。

第6章

亞莉拉之陰謀

懷著哀悼的心情回到敏加堡，先在旅店休息一天。隔天一早我們便趕到喜巴的藏身處。

在走過一串的紅門後，我們來到喜巴的小房間。進門，卻



看到一群維克龍人。他們看到我們進來，舉劍就砍。並大喊：「拿下他們，他們是喜巴的同夥。」

這群不自量力的東西，當然無法打贏我們，但是喜巴很明顯

的被綁架了。

我們唯一的線索居然斷了。天哪！這可怎麼辦呢？

正焦急的時候，珍妮敏銳的眼睛注意到牆角有一耳環。珍妮叫了出來：「那是亞莉拉的耳環。」

的確！那是卡拉瑪指揮官的妻子亞莉拉的耳環。

愛羅斯說：「不會錯的，這是她的耳環，我注意過的。」

既然如此，當然事不宜遲。我們一行人匆匆趕往卡拉瑪。一路上我還懷疑，亞莉拉怎麼會

到了卡拉瑪，便直奔指揮官辦公室。見了指揮官，我們把事情原由說給指揮官聽。

指揮官聽完，若有所思地想了許久，然後說。

「把耳環給我看看！」

珍妮把耳環遞給指揮官。指揮官一見之下便大吃一驚。

「沒錯！這是我妻子的耳環。你們在這兒等著，我進去問她看看。」

他轉身進入房間，湯姆少校便靠過來對我們說。

其實我們很早就懷疑亞莉拉了。她常常到賽浦魯斯(Cerberus)，不知幹什麼？她總是說去探訪親戚，但據我所知，她在賽浦魯斯並沒有親戚。」

「此外，我們的戰士也常常失蹤，我們早就懷疑是亞莉拉

話還沒說完，指揮官的凄慘的叫聲便從房間傳了出來。

我們衝到房間裡面，只見亞莉拉咧嘴而笑，並吩咐部下：

趕快將喜巴押到黑暗之石那兒去。她會有辦法叫他說出來的。

亞莉拉回頭笑了一下，突然露出陰沉的臉。

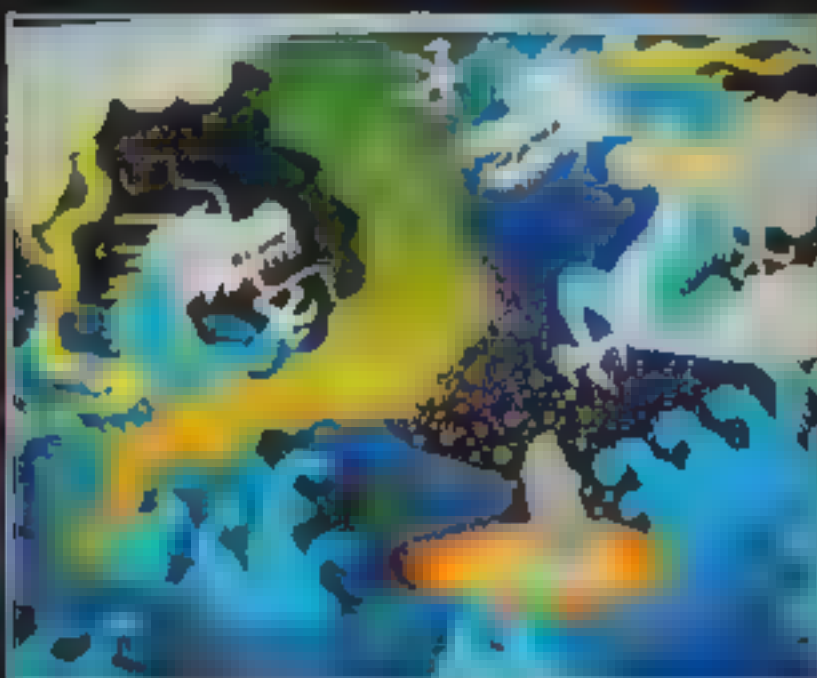
DELUXE PAINT II

ENHANCED

利用色彩循環製造動態效果



利用DPII強大的貼圖功能配合漸層、上色等特殊手法



複製PC GAME之畫面畫面或利用Camera功能抓取遊戲圖形之後再進入DPII進行編輯

無論你是那一種人，DPII皆適合你

全美最暢銷、功能最強的PC繪圖軟體、功能卓越、操作簡易、無論你是電腦繪圖藝術玩家、或是有興趣嚐試寫GAME的初學者、DPII皆能讓你美夢成真



12月資訊展軟體世界特賣區熱烈展示發售

專業繪圖大師的秘密武器

STUDIO 32 中文版

圖片繪畫電腦畫圖



使你的設計空間無限寬廣！

- 支援8、16、24或32-BIT各種彩色模式
- 提供PANTON色票功能
- 可自行混合色彩，創造新顏色
- 可對調色盤作壓縮、排序、重組等功能
- 可創造各種漸層效果
- 特殊噴槍工具，可任意噴出各種圖案
- 提供文字與圖案分開的文字夾層功能
- 提供圖片展示功能，可以各種不同的方法來顯示



ELECTRONIC ARTS

彩色Macintosh系統專用 全部中文顯示

我們將全世界的休閒軟體集中到你的眼前



軟——體——世——界 12月全國資訊大展

展出內容：

美、英、德、法、日等36家軟體廠商出版品。
第二屆金磁片獎第二名三國外傳、吞食天地。

電腦繪圖軟體：

寓教於樂的「威利奇遇記」繪畫堂。

展出時間及地點：

12/1~12/3 台北世貿中心

12/3~12/4 B123 B124 B321 B324

12/2~12/3 台中世貿中心(第一樓出口)

12/2~12/3 高雄展覽館巨蛋區(天橋)

* 凡於現場購滿100元以上，就送具珍藏價值的絕版雜誌一本。
購滿300元以上，則送病毒程式，寶貝你的電腦，多買多送哦！

三國演義修改工具程式(二)

／Trillion

一、主程序

程序就是主控整個作業執行的程序，包括分派調度等等，好似總管一般，通常是程式一開始執行時所在的程序（在眼前這個程式裡就是 START），因此有的人寫出來的主程序長而繁複，甚至長達數百列。我不喜歡這樣，我喜歡簡單清爽，讓第一個程序只負責整個作業的先期準備工作、呼叫實質主控程序、處理善後等三件事。

第一個程序的名稱取法規則和其程序的一樣，1. 寫法：00001.COM

1 開頭不需要先 PUSH 用到的暫存器，結尾也不需要 POP。因為 DOS 已經自動保留所有暫存器值了。

2 以 INT 作結束，而非 RET。

二、先期準備工作

ASIMDF 這個程式的先期準備工作：

1 設定 DS、ES 值。DOS 載入 EXE 時會自動設定正確的 CS、IP、SS、SP，但 DS 和 ES 的值可不是指向 CODE 這個資料段，必須自己設定！

2 把螢幕清除乾淨，以免新寫出的資料和舊的內容參雜在一起，導致誤解。這張老師上課前要把黑板擦乾淨是一樣的用意。

3 本程式是用來修改 DATA2 GRP 這個資料庫，如果沒有這個檔，就沒戲唱了，所以要儘早確定有它，找到這個檔，以提出警告。

4 程式中英文全名。雖然目前只要選「人物資料」這一項便可以由列出的人名看出盡是三國時代的人物，應該是修改三國演義沒錯，但是如果以後出三國演義 II 之類的遊戲時怎麼辦？

5 整個程式都會用到的變數之：，或變動他記憶體配置。

1 由於本程式使用 WRITE_CHAR 這個程序將數值和訊息輸出到螢幕，所以要先檢查顯示卡種類以設定 SCREEN_SEG 初值。這個工作只要呼叫 INIT_WRITE_CHAR（參見 Peter

Norton 組合語言全書

第三十章）程序

即可。

要注意的是，沒找到 DATA2 GRP 時就要出示訊息，所以這個動作要在開檔找尋 DATA2 GRP 之前做好。

2 在這個階段只要把位址分配確定即可，也就是設定 ptr ary ptr_doke 等變數的值。做法就像剛體割位一樣，把從某一位置開始的連續 N 個位置都劃給某團體。因為所有自進度檔 DATA2 GRP 載入的資料總長度是固定的，只要記錄分配到的位置從那裡開始就可

...

6 設定畫面（固定不變的部分）。畫面上的框架在整個作業期間都不會更動，只要這時候設定好，以後就不必管它。

7 隱藏游標。因為我們是以長度不等的反白條塊作游標，若有一個系統游標存在的話會干擾視覺或引起誤會。

8 從磁碟資料庫載入整個程式執行時期一定會用到的資料。在目前的例子是六個遊戲進度的名稱。

三、呼叫實質主控程序

很簡單，只有這道指令：CALL SEL_TIM.SAV

四、善後工作

1 顯示游標。

2 關閉檔案。

3 清除螢幕，就像下課後把黑板擦乾淨一樣。

4 把控制權交還給 DOS，也就是一般所說的跳回 DOS。

五、中文輸出

現在讓我們來實際體會一下倚天的中文字輸出：

PE II 有個？ CHAR 命令可以查知目前螢幕上字元的 ASCII 碼，請在座標 (1, 1) 的地方打一個「劉」字，然後把游標移 (1, 1)，按 [ESC] 跳到命令列輸入？ CHAR 這個命令，會得到 [188]，重複前面的步驟在 (1, 2) 會得到 [066]。十進位 188 等於十六進位 BC

，十進位 66 等於十六進位 42，用內碼輸入法輸入 BC

42，用內碼輸入法輸入 BC

42（倚天內碼就是 BIG 5

碼），瞧，得到的不正是

三國演義

「劉」這個字嗎？

原來把「劉」這個中文字輸出到螢幕上，實際上就是把 0BCh, 42h 這兩個數構成的字串輸出到螢幕上！所以 DB '劉' 和 DB 0BCh, 42h 是一樣的。既然如此，輸出中文字串和英文字串同樣都用 WRITE_STRING。

雖然一個中文字可以看成兩個英文字構成的字串。不過一接寫在程式指令中時要注意的是，MOV AX, '劉' 相當於 MOV AX, 42BCh 執行後 AH=42h, AL=0BCh 而不是 MOV AX, 0BC42h，所以上期介紹的 WRITE_CHAR_WORD 程序便先寫出 AH，再寫出 AL。

六、動態記憶體配置

就像老師上課時，臨時在黑板上找塊地方來寫字樣

- 1 優點，
- 1 減小程式長度

各位讀不妨在 DATA 分段裡加一道 DB TEMPDATA 100 DUP(?) 看看組譯之後，EXE 長度是不是多了 100 bytes。

當 TEMPDATA 所存放的資料是外來的、共用的（像本工具程式中的諸侯、各部、人物資料就是從 DATA2 GRP 載入的，和三國演義遊戲共用資料），就必須考慮採用動態記憶體配置，資料越龐大效果越好。

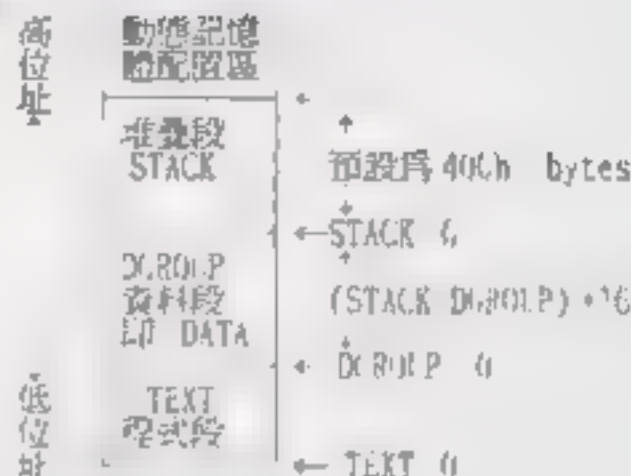
- 2 可重複利用，充用運用記憶體

就像黑板一樣，可以把不再需要的地方擦掉，寫上新的東西。本程式沒有用到這一點，不過玩過多片裝立體冒險遊戲的玩家，必然有這樣的經驗：遊戲暫停，磁碟機燈亮起，大膽特讀一番。遊戲程式在讀什麼檔案？圖形檔、訊息檔，等等。各位有沒有想過，3 片 1.2M 的容量等於 3x1.2x1024=3686.4k，像中國之心 install 進硬碟會佔掉 10M 左右的硬碟空間，可是主記憶體只有 64k 的電腦為什麼可以跑？其實各種資料不會同時用到，走到那個地區再把需要的圖形載入不就得了嗎？

- 2 方法介紹

動態記憶體配置的方法不只一種，本程式所用相當簡單。列表一是 SAVMDF MAP 的開頭內容，以圖形表示就成為圖一這個樣子。由於程式小，配置一個進行的 16 位諸侯、42 郡、350 個人物資料之後，還是不會超 64k，所以一律換成相對 DGROEP 分段的位差，DS 不必更動，程式就簡單多了。

圖一



七、數值 EQU 優點

- 1 直接引用時
- 1 明白易懂，不易出錯

同樣的數值可以代表不同意義，例如 1 可以表示 1 個人、第 1 郡，也可以表示等級為軍師、擁有玉璽，前兩種還好，後兩種就不容易記，特別是有好幾組代碼時。如果用符號不但意義清楚，寫起來不容易出錯，而且不必每次用到都加註解。

舉例來說，如果不看上下文，實在很難一眼看出 MOV DH, 1 是什麼意義，寫成 MOV DH, ROW_LL_BOX 就明白多了。

- 2 易於修正、除錯

像 ROW_LL_BOX 就可能在好多個地方用到，只要定義的數值地方一改，引用的地方就全都改過來，而且不會把同數值但意義不同的地方改掉。

如果寫成 MOV DH, ROW_LL_BOX，只要把 ROW_LL_BOX EQU 1 的 1 改掉即可；如果寫成 MOV DH, 1，就得從頭到尾找一遍所用出現字元 1 的地方，再查看上下文，確定是要改的地方才改；如果許多模塊都用到這個值，就更累了，那時就很可能應驗了一句話「不改沒 bug，一改，bug 一大堆」。

- 2 配合運算式引用

具有變數般的功能（稍後提到再談）。

八、問與答

問：在 Peter Norton 組合語言全書第二章除法運算裡，若 BX (除數) 改為 0010h，則執行後出現 Divide Overflow 訊息，跳回 DOS，鍵盤也給鎖住，不知為何？

答：當 DX=007Ch, AX=4B12h, BX=0010h 時，執行 DIV BX 指令，是 007C4B12h 除以 0010h，請注意被除

三國演義

數是一個大數目，前4位數放在DX，末4位數放在AX。運算的結果是，商7C4B1h，餘數2。商要存在AX，餘數存DX對不對？好了，我們的商是五位數，擺得進去嗎？80x86 CIP碰到商大於FFFFh時，會產生INT 0的除法溢位（div overflow）捕斷，而導致你所述的情形。

使在除數為0時，編譯器會將除數置為1，而除數為0時，除數會自動處理這種情形。

問：本人以DEBUG load進vb3.com研究時，其CX值原為3696 bytes，其反組譯有16行，故本人將R1X改成J2，再退出發現其bytes變為50，執行之卻當機，而造成磁區錯誤的行為，為什麼會這樣呢？（其BX為0，磁片已損壞）

答：我不知道你的vb3.com是什麼內容，想必你把CX改成J2之後就用V指令將程式存到磁片吧？反組譯有16行並不表示程式長度就是16*2=32 bytes，組合語言全書第43頁的例子剛好是個特例，看了第69頁的例子你就明白了。另外，你忘了DEBUG一律使用十六進位，你所輸入的十六進位32換算成十進位正是50，因此程式長度就被你截成50 bytes啦！DOS載入程式時就只讀入50 bytes，執行不完整的程式必然會出現無法預料的結果。

要怎麼計算COM程式長度呢？請看這個：

第69頁程式列表最後一列是3985 0127，如再接續下去就是3985 0129，（在DEBUG中只要直接看下一列就可以得知）而第1道指令是3985 0100，所以兩位址相減

0129-0100=29=0000 0029（十六進位運算）

存入BX 存入CX

* pattern_blank_line定義中寫成' ',' '是為明白表示是兩個半形空白，而不是全形空白。

* CODE分段加了下面這兩列，只是為了不更動從Peter Norton組合語言全書借來的三模組而已。

```
PUBLIC PROMPT LINE NO
PROMPT LINE_NO DB 0
```

列表一

Start	Stop	Length	Name	Class
00000H	01097H	01098H	_TEXT	CODE
01098H	01A89H	009F2H	_DATA	DATA
01A90H	01EBFH	0040CH	STACK	STACK

```
Org Group
C1090 DGPUP
```

列表二

MODEL SMALL

INT 21h DOS 21h 系統調用

FOPEN DOS	EQU	3Dh	打開handle檔案
FCLOSE DOS	EQU	3Eh	關閉handle檔案
FREAD DOS	EQU	3Fh	讀取handle式檔案內的資料
FWRITE DOS	EQU	40h	將資料寫入handle式檔案
FSEEK DOS	EQU	42h	移動handle式檔案指標
END EXE DOS	EQU	4Ch	結束EXE檔案，並返回DOS

打開handle檔案，只讀模式

```
M1 FOPEN EQU 2 Y 2
```

打開handle檔案，只讀模式

BGN FSEEK	EQU	0	中央區段
CUR FSEEK	EQU		目前位置

只讀模式，over mode

SIZ STACK	EQU	400h	預設長度為512 words = 400h bytes
-----------	-----	------	-----------------------------

只讀模式，只讀模式

ROW CPYR1	EQU	0	
COL CPYR1	EQU	0	
ROW CPYR2	EQU		
COL CPYR2	EQU	25	

中央區段，只讀模式

ROW JL BOX	EQU	4	
COL JL BOX	EQU	0	
ROW H BOX	EQU	40	
RIGHT BOX	EQU	20	

STACK

DATA

PUBLIC PROMPT LINE NO

```

PROMPT_LINE NO      DB      0

fname      DB      'DATA2.GRP'.0

fhandle    DW      0

prm_cpyrit DB      '☆☆ ASYMODF 三國演義修改工具程式'
           DB      '1.01 ☆☆.0'

prm_cpyrit2 DB      'By Tnllion Wu, October 1991'.0
prm_error_fopen DB  '請把本程式和上圖演義的DATA2.GRP'
                   DB  '放在同一目錄中！'.0

pattern_top_line LABEL BYTE
DB      ' '
DB      ' ' WIDTH BOX 2
DB      ' '
DB      0

pattern_mid_line LABEL BYTE
DB      ' '
DB      ' ' WIDTH BOX 2
DB      ' '
DB      0

pattern_bottom_line LABEL BYTE
DB      ' '
DB      ' ' WIDTH BOX 2
DB      ' '
DB      0

pattern_blank_line LABEL BYTE
DB      ' '
DB      ' ' WIDTH BOX 2
DB      ' '
DB      0
    
```

• CODE

```

EXTRN CLEAR_SCREEN: PROC
EXTRN CLEAR_TO_END_OF_LINE: PROC
EXTRN CURSOR_RIGHT: PROC
EXTRN GOTO_XY: PROC
EXTRN INIT_WRITE_CHAR: PROC
EXTRN READ_KEY: PROC
EXTRN WRITE_ATTRIBUTE N_TIMES: PROC
EXTRN WRITE_CHAR: PROC
EXTRN WRITE_DECIMAL: PROC
EXTRN WRITE_STRING: PROC
    
```

發出嗶嗶聲，要使用者注意

輸入：無

傳回：無

ALARM PROC

```

push ax
push dx
MOV     AH,2
MOV     DL,7          ;alarm發聲字元
INT     21h
    
```

```

pop dx
pop ax
ret
ALARM ENDP
    
```

清除螢幕（顯示白字），並把游標移到左上角(0,0)

輸入：無

傳回：無

CLEAN UP_SCREEN PROC

```

push dx
CALL CLEAR_SCREEN
XOR     DX,DX          ;(DH,DL)=(0,0)
CALL GOTO_XY
pop dx
ret
    
```

CLEAN UP_SCREEN ENDP

繪製視窗外框

輸入：無

傳回：無

WRITE_BOX PROC

```

push cx
push dx
MOV     DH,ROW_UL_BOX
MOV     DL,COL_UL_BOX
CALL GOTO_XY
push dx          ;保留游標座標(DH,DL)到堆疊
MOV     DX,OFFSET pattern_top_line
CALL WRITE_CHN_PATTERN
pop dx          ;取回游標座標
INC     DH
CALL GOTO_XY
push dx
MOV     DX,OFFSET pattern_blank_line
CALL WRITE_CHN_PATTERN
pop dx
INC     DH
CALL GOTO_XY
push dx
MOV     DX,OFFSET pattern_mid_line
CALL WRITE_CHN_PATTERN
pop dx
MOV     CX,HIGHT_BOX-4
lp_box:
INC     DH
CALL GOTO_XY
push dx
MOV     DX,OFFSET pattern_blank_line
CALL WRITE_CHN_PATTERN
pop dx
LOOP   lp_box
    
```

三國演義


```
INC DH
CALL GOTO XY
MOV DX,OFFSET pattern_bottom_line
CALL WRITE_CHN_PATTERN
```

```
pop dx
pop cx
ret
```

WRITE_BOX ENDP

主程序

```
START PROC
MOV AX,DGROUP ;使DS、ES指向DATA分段
MOV DS,AX
MOV ES,AX
CALL INIT_WRITE_CHAR
CALL CLEAN_UP_SCREEN ;清除螢幕，游標移到(0,0)
```

開啓資料檔DATA2.GRP

```
MOV AH,FOPEN_DOS
MOV AL,RW_FOPEN
MOV DX,OFFSET fname
INT 21h
JC fopen_err
MOV fhandle,AX
```

顯示程式中英文名稱

```
MOV DH,ROW_COPYRIT
MOV DL,COL_COPYRIT
CALL GOTO_XY
MOV DX,OFFSET prm_cpyrit
CALL WRITE_STRING
MOV DH,ROW_COPYRIT2
MOV DL,COL_COPYRIT2
CALL GOTO_XY
MOV DX,OFFSET prm_cpyrit2
CALL WRITE_STRING
```

動態記憶體配置

```
MOV AX,STACK
MOV BX,DS
SUB AX,BX
MOV CL,4
SHL AX,CL
ADD AX,SIZ_STACK
MOV ptr_ary_ptr_duke,AX
ADD AX,SIZ_PTR_ARY_DUKE
MOV ptr_ary_duke0,AX
ADD AX,SIZ_M_DUKE
MOV ptr_ary_duke,AX
```

```
ADD AX,SIZ_ARY_DUKE
MOV ptr_ary_ptr_cnty,AX
ADD AX,SIZ_PTR_ARY_CNTY
MOV ptr_ary_cnty,AX
ADD AX,SIZ_ARY_CNTY
MOV ptr_ary_ptr_man,AX
ADD AX,SIZ_PTR_ARY_MAN
MOV ptr_ary_man0,AX
ADD AX,SIZ_MAN
MOV ptr_ary_man,AX
```

```
CALL WRITE_BOX
CALL HIDE_CURSOR
CALL LOAD_TITLE_SAV ;載入進度名稱
CALL SET_TIM_SAV
```

清除游標

```
CALL SHOW_CURSOR
MOV AH,CLOSE_DOS
MOV BX,fhandle
INT 21h
CALL CLEAN_UP_SCREEN
```

the_end

```
MOV AH,END_EXE_DOS ;結束
INT 21h
```

結束處理

fopen_err

```
MOV DX,OFFSET prm_error_fopen
CALL WRITE_STRING
CALL ALARM ;發出鈴聲警告
JMP the_end
```

```
START ENDP
END START
```

第三圖演義修改工具程式ASVMDF.EXE，使用須知ASVMDF.DOC已收錄在貴族版286黑武士DISK 1的KING子目錄裡。

☆☆ ASVMDF - 演義修改工具程式 00 ☆☆
By Trillign Yu October 1993

第一時期建安二年 西曆195年

遊戲進度，游標在游標

第二時期建安六年 西曆201年

遊戲進度2 游標在游標1 95

第三時期建安十年 西曆205年

遊戲進度3 游標在游標20

第四時期建安十四年 西曆209年

遊戲進度4 游標在游標208

第五時期建安二十年 西曆215年

遊戲進度5 游標在游標215

第六時期建安二十六年 西曆221年

遊戲進度6 游標在游標220

↑↓←→ 移動游標 ESC 退出 END 結束

三國演義

實用的Bosskey

說又到了天底下最無聊的電腦課了，本人爲了自保實眼睛，恢復體力，「說不說，趁老師講學不備，將四川省拿出來「用力」地玩，沒想到這該死的作者讓時間過得這麼快，撐到第七課以後，眼看著珠子一串串少去，卻老是找不到那張麻將的「老伴」，終於被電腦幹掉，嗚呼！他那欺負我，更慘的是旁夾雜著老師的嘆氣聲：「好可惜啊，……惜？」這位同學，你在學校玩這麼好玩的GAY，老師按規定要把它沒收！」原來是他在可惜我被抓到啊！眼看著老師拿走遊戲時「滿足」的眼神，令我實……☆%！

回家後，爲了不讓這般慘案再度發生，立刻拿出御喻仙度……不，是NASM，著手寫了一個迷你型的Bosskey，順道加上了鎖住時間的功能。哈，看你們這些程式設計師以後怎麼倒數計時，哈哈……

用文字編輯程式將程式輸入完後，用NASM組譯，LINK連結，再用EXE2BIN轉成COM檔（或是用TLINK也行）即可使用。（不懂的人可以來問我，一次10元）

本程式爲TSR模式，必須在遊戲前執行。進入遊戲後按下`左shift`-`右shift`鍵時間就會暫停（註1、註2），再按一次鍵，就可恢復計時，並調回目前正確的時間。

而按下`Alt`-`左shift`或`Ctrl`-`左shift`即可將電腦螢幕熄掉，這時除了上帝外誰也無法知道你在搞什麼勾當。`Alt`-`左shift`使畫面進入第0頁（第一次關閉，第二次打開），`Ctrl`-`左shift`則使畫面進入第1頁（功用同上）。爲什麼要這樣做呢？因爲VGA繪圖頁有兩頁，我們無法確定GAME使用哪頁，所以只好如此；但模擬CGA的畫面則固定使用第1頁，請玩者自行測試。（註3）

本來程式只支援VGA，但是某一天本人遭到

VGA使用者轟炸，炸得頭暈腦脹，所以就幫VGA使用者一個忙，將原程式中的new9換成列表二的程式碼，再將begin至new8之間的變數換成列表三的內容即可（註4）。EGA版則因資料缺乏無法製作，如果有人需要，請將256k video RAM EGA card及color monitor寄一套給我即可（千萬別附回郵信封），本人的住址是……哇，別打我……

※註1 由於本程式是鎖住BIOS資訊區時間計數位置的值，所以未必所有的GAME都有效。

※註2 有些GAME一旦時間被鎖住就會暫停，當然四川省是不會的，不過時間鎖定會影響亂數安排，而使每一關的排法都一樣一噁，我很滿意！

※註3 用那一組鍵視遊戲而定，如果重新打開螢幕發現畫面亂掉，請改用另一組鍵。

※註4 VGA版使用法：時間停止的按鍵和VGA版相同，關閉／打開螢幕則是`Ctrl`-`左shift`鍵。

列表一

```

Bosskey
-----
PC Stupid

;E*INTV MACRO  gnum
;
; mov     ah,34h
; mov     al,gnum
; int     21h
; ENDM

;E*INTV MACRO  snum,addr
; mov     ah,20h
; mov     dx,offset addr
; mov     al,snum
; int     21h
; ENDM

C*P*E  SEGMENT
A:  DB  "MECS GUESS GUESS"
ORG  100h
  
```



```

seg 0
    ,mp    init

    nt_100 dw 0
    nt_105 dw 0
    page1 db 8ah
    page0 db 0ah
    hotkey db 0
    pause db 0
    time_1 dw 0
    time_h dw 0
    first db 1

next8
    c
    cmp byte ptr cs:pause,1
    jne penit8
    push ax
    push bx
    push ds
    cmp byte ptr cs:first,1
    je t_lock
    mov ax,40h
    mov ds,ax
    mov bx,6ch
    mov ax,[bx]
    mov word ptr cs:time_1,ax
    mov bx,6ch
    mov ax,[bx]
    mov word ptr cs:time_h,ax
    mov byte ptr cs:first,0

t_lock
    add word ptr cs:time_1,1
    adc word ptr cs:time_h,0
    mov ax,40h
    mov ds,ax
    dec word ptr ds:6ch
    jmp s_exit8

penit8
    cmp byte ptr cs:first,0
    jne exit8
    mov ax,40h
    mov ds,ax
    mov byte ptr cs:first,1
    mov ax,word ptr cs:time_1
    mov word ptr ds:6ch,ax
    mov ax,word ptr cs:time_h
    mov word ptr ds:6eh,ax
    jmp exit8

s_exit8
    pop ds
    pop bx
    pop ax

exit8
    sti
    db 0eah    ;Far jump code
    jmp 0
    jmp 0

next9
    push ax
    push bx
    push ds
    push dx
    mov ax,40h
    mov ds,ax
    mov bx,17h
    mov ah,[bx]
    push c
    pop dx
    mov hotkey,ah
    and ah,10    ;Alt + Leftsh ft
    mov ah,10
    je ctrl
    mov ah,hotkey
    and ah,6    ;Ctrl + Leftshift
    mov ah,0
    je ctrl
    mov ah,hotkey
    and ah,3    ;Leftsh ft + Rightsh ft
    cmp ah,3
    jne exit9
    xor pause,1
    jmp exit9

ctrl
    mov al,paget0
    jmp ctrl

    mov al,paget1
    ctrl
    xor paget1,8
    xor paget1,8
    xor al,8
    mov dx,304h
    out dx,al

exit9
    pop ds
    pop dx
    pop bx
    pop ax
    pop cx

ctrl_90
    dw 0
    dw 0

next10
    cmp ax,9876h
    jne exit10
    mov ax,6789h
    je ctrl

ctrl10
    pushf
    cld
    mov word ptr cs:nt_100
    ret

next11
    label byte
    message db 0dh,0ah,"MIS BOSSKEY V1.2 Made by Fu"
    db 0ah,"Kuan-chang 1991.2.2"
    db 0dh,0ah,"BOSSKEY has been installed"
    db 0ah,"don't uninstall anymore"

    nt
    mov dx,offset message
    mov ah,9
    int 21h

```

```

mov ax, 0E76h
nt 10h
cmp ax, 6789h
jne nstall
mov dx, offset ms2
mov ah, 9
nt 21h
jmp exitp

```

0 4 1

```

GETINTV 8
mov ax, es
mov int8_s, ax
mov int8_o, bx
GETNTV 4
mov ax, es
mov int9_s, ax
mov int9_o, bx
GETSTV 10h
mov ax, es
mov int10_s, ax
mov int10_o, bx
SETSTV 8, near8
SETSTV 9, near9
SETSTV 10h, near10

```

0 4 2

```

mov dx, offset seoi
mov cl, 4
shr dx, c
nc dx
mov ah, 3h
nt 21h

```

0 4 3

```

mov ah, 4ch
nt 21h
ode end
end begin

```

列表一

0 4 4

```

push ds
push ax

```

```

push ax
mov ax, 40h
mov ds, ax
mov bx, 7h
mov ah, [bx]
push cs
pop ds
mov hotkey, ah
and ah, 6
cmp ah, 6
je ctrl
mov ah, hotkey
and ah, 7
cmp ah, 7
jne ex19
xchg pause
jmp ex19

```

ctrl

```

mov ah, 2h
mov bl, 06h
xor vga, 1
mov al, vga
int 10h

```

ex19

```

pop bx
pop ax
pop ds
db 00h

```

```

mov dx, 0
mov dx, 0

```

列表二

```

int 10h, dx, 0
int 10h, dx, 0
vga db 0
hotkey db 0
pause db 0
ctrl db 0
ctrl db 0
ctrl db 0

```

更細緻的單色

嗨！大家好，諸位只擁有單色螢幕的玩家們，是否因為獸王記錄狀的畫面而去配一副人眼鏡呢？沒辦法，因為它實在太好玩了，令人欲罷不能。其實只要在設定配備時選擇 CGA 或 MCGA，進入遊戲後就會發現「條子」（條狀畫面）離你遠去了！

什麼？畫面會變小？好看就好了，還嫌這個！如果你真的真的看它「不爽」，可以用虎鉗把畫面放大一點。

☆

/L.S.C.



銀河飛將 II

無敵修改程式

(I)

/ S. G. J

銀河飛將 II 主程式 WC2.EXE 已經過大幅度改善，畫面處理的速度更快，也改良了前版上程式一些不佳的寫法。但是想要過關的困難度也增加許多，在一些關卡遇到性能較佳的敵機時，只要連連被轟幾次，防護罩來不及回復就死了。所以我特地寫了此一無敵版的小程式，順便修改了子彈能源、飛機防護罩及後方機炮的子彈能源等項，至於其他如避免隕石撞擊及飛彈不滅的方法，爲了避免程式長度過大，增加不懂組合語言玩家的困擾，暫且不列出。

程式使用方法：

- (1) 參考附圖修改 WC2.EXE
- (2) 每次玩之前先執行 WCB.COM，再執行修改過的 WC2.EXE 即可。
- (3) 遊戲結束後，執行 WCB.COM 釋放記憶體，以免干擾其他程式的執行。

這個程式佔用記憶體很少，不會干擾銀河飛將 II 遊戲進行。其實無敵版的改法有許多種，如果您懂得組合語言的話，可以就程式所修改的地址，自己動手試試。最後祝大家早日過關！

File=WC2.EXE Relative sector 0000383, Clust 01928, Disk

Displacement	Hex codes
0253(000)	A1 C3 43 99 58 F7 FB 76 D1 74 03 E9 A1 04 51
0272(010)	89 94 00 88 DE C1 E3 02 8A 11 96 D1 E0 03 06

04B(0140)	D8 CD 4E 00 90 FE C1 80 F0 01 7F 03 E9 04 FF 5E
04E(0140)	50 7A 12 00 55 9B E1 83 E1 04 56 2B 76 00 58 5E

File=WC2.EXE Relative sector 0000377, Clust 01922, Disk

Displacement	Hex codes
0000(000)	87 2A 01 28 38 F7 75 0A FF 7C F2 FF 0E 5A 8E
0072(010)	F F 5F 4C FA 83 7E FA 0A 7C C9 FF 76 F1 57 6A

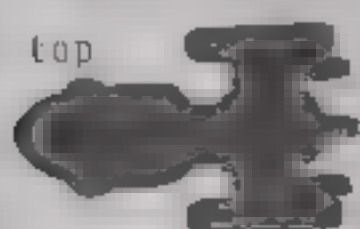
0324(0180)	5E 7D 8B 47 20 5B CD 4E 00 90 57 56 FF 76 06 5A
0400(0100)	3C 7A 90 00 83 74 06 80 40 FA BA F3 00 F7 E5 9B
0416(0100)	38 8B 87 DF 14 8B DE D1 E3 8C 87 8F 5D 8B 06 8A

File=WC2.EXE Relative sector 0000548, Clust 02003, Disk

Displacement	Hex codes
0000(0000)	FF 7D 0A 88 BF FF 2B 0B CF 90 A3 CB 00 88 DA 90
0016(0010)	68 02 53 FF 3B CB 90 9A 00 0A 30 00 83 C4 06 A1
0032(0020)	08 90 01 06 CF 00 6A 43 0A C8 10 30 00 50 C0 CB
0048(0030)	55 88 EC 83 EC 14 56 57 C7 4B FE 0A 00 C7 4B FC
0064(0040)	08 00 83 3E 5C 10 00 7F 03 E9 73 03 83 3E 22 00
0080(0050)	00 7E 03 E9 00 03 33 FF E0 5C 03 FF 76 FC 0A 00
0096(0060)	9A DE 00 00 03 8B F0 83 FE FF 75 03 E9 47 03 CB
0112(0070)	84 0C 71 01 88 46 FC BA F3 00 F7 EA 05 BC 14 80
0128(0080)	46 F8 58 6A 43 9A 57 10 30 00 50 50 8B DF D1 E3
0144(0090)	53 88 5E F8 88 47 20 5B 89 87 06 03 8A 84 3C 4B
0160(00A0)	96 BA F3 00 F7 EA 88 D8 88 87 8B 14 01 E0 89 40
0176(00B0)	7E 78 5A 75 6A 17 10 3B 01 00 7F FB CD 4E 5A
0192(00C0)	90 A1 A8 CD BA 0C 00 F7 EA 50 8B C7 BA 0B 00 F7
0208(00D0)	EA 5B 03 D8 88 87 AC 90 90 50 52 8B 16 4C 50 A1

Ralaitha

top



Side



Fralithra

Side



top





```

.....
* This program is for broken WING2!
* Use TASM WCB.ASM!
* Then LINK T WCB
* And you will find the program web.com
.....

```

```

CODE SEGMENT
ASSUME CS: CODE, DS: CODE, ES: CODE
ORG 100h

START
JMP SET_UP

OLD_4F DD ?
NEW_4F

CMP AH, 99h
JNE BEGIN

INS_ED:
CMP BX, 1234h
JNE NOWORK
MOV BH, 65h
IRET

TRANS:
MOV DS, [SI], AX
MOV DS, [SI+2], AX
RET

BEGIN
PUSH AX
PUSH SI
MOV AX, 0FF0h
MOV SI, 6600h
CALL TRANS
MOV AX, 00F0h
MOV SI, 66A0h
CALL TRANS
MOV SI, 66A0h
CALL TRANS
MOV AX, 0060h
MOV SI, 66FE
CALL TRANS
MOV SI, 0000h
CALL TRANS
POP SI
POP AX

NOWORK
JMP CS, OLD_4F

LAST DB ?
SET_UP
MOV AH, 99h
MOV BX, 1234h
IN 4Fh
CMP BH, 65h
JNE GET_4F_DONE
PUSH CS
POP DS
LEA DX, AE_MSG
MOV AH, 9
INT 21h
MOV AX, 354Fh
INT 21h

```

```

PUSH ES
MOV AX, ES [20h]
MOV ES, AX

MOV AH, 49h
INT 21h
POP ES
MOV AH, 49h
INT 21h
LEA SI, OLD_4F
MOV DX, ES [SI]
MOV AX, ES [SI-2]
PUSH AX
POP DS
MOV AX, 254Fh
INT 21h
MOV AX, 4C00h
INT 21h

GET_4F
PUSH CS
POP DS
LEA DX, SE_MSG
MOV AH, 9
INT 21h
MOV AX, 354Fh
INT 21h

SE_MSG
LEA SI, OLD_4F
MOV BX, 1234h
MOV SI, 6600h
CALL TRANS
MOV AX, 00F0h
MOV SI, 66A0h
CALL TRANS
MOV SI, 66A0h
CALL TRANS
MOV AX, 0060h
MOV SI, 66FE
CALL TRANS
MOV SI, 0000h
CALL TRANS
POP SI
POP AX

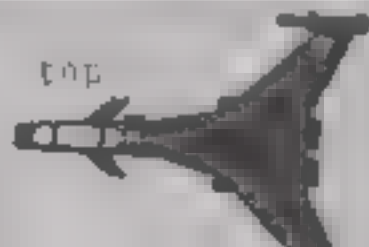
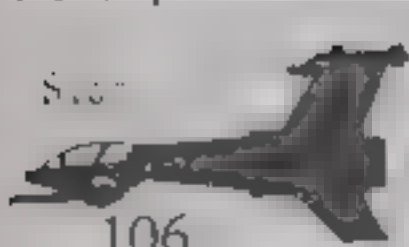
AE_MSG DB "Can CDn Wing Commander II broke: has"
DB "just been released! CAN CDn"
DB "Now release from memory! CAN"
DB "CDn S"

SE_MSG DB "Can CDn Wing Commander II broke"
DB "Written by S.G.J. CAN CDn"
DB "1991 C.S. Mediac Department"
DB "CAN CDn You can run it again to"
DB "release from memory. CAN CDn S"

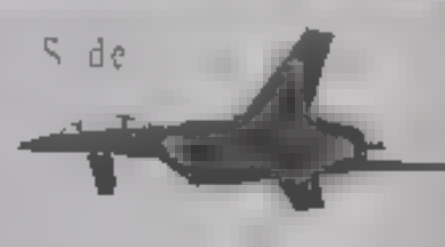
CODE EQU DS
END START

```

F-54C Epee



F-57A Sabre



最遊龍の箱、イナズマイレイドII、攻
略、攻略、必勝法、必勝法、必勝法

智 育

[illegible][illegible]

III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

[illegible]

產 · 品 · 目 · 錄

動作 (1)

[illegible]

○○○○○○○○ 動作 (2) ○○○○○○○○

[illegible]

產・品・目・録

○○○○○○○○ 角色扮演 ○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○ 冒 險 ○○○○○○○○○○

[illegible]

●●●●●●●● 動作角色扮演 ●●●●●●●●

车型	品牌	续航里程(km)	最大功率(kW)	最大扭矩(N·m)	最高车速(km/h)
帝豪EV	吉利	170	60	180	170
荣威E950	上汽	170	60	180	170
比亚迪e6	比亚迪	170	60	180	170
北汽新能源EC	北汽	170	60	180	170
江淮iEV6S	江淮	170	60	180	170
长安奔奔EV	长安	170	60	180	170
奇瑞EQ	奇瑞	170	60	180	170
广汽传祺GE3	广汽	170	60	180	170
东风风神E70	东风	170	60	180	170
蔚来ES6	蔚来	170	60	180	170

●●●●●● 模 擬 (其他) ●●●●●●

型	號	備	編	價	圖
雙	H ₂	I	208	HC	
三	L	I	E 77	FCE	
五	S	II	E 96	EY	
六	A	III	S 6	HCEV	

序号	名称	规格	单位	数量	备注
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90

◎◎◎◎◎ 立體文字冒險 ◎◎◎◎◎

1900	1	1	10:00	St. Paul's	Service	
1900	1	2	10:00	St. Paul's	Service	
1900	1	3	10:00	St. Paul's	Service	
1900	1	4	10:00	St. Paul's	Service	
1900	1	5	10:00	St. Paul's	Service	
1900	1	6	10:00	St. Paul's	Service	
1900	1	7	10:00	St. Paul's	Service	
1900	1	8	10:00	St. Paul's	Service	
1900	1	9	10:00	St. Paul's	Service	
1900	1	10	10:00	St. Paul's	Service	
1900	1	11	10:00	St. Paul's	Service	
1900	1	12	10:00	St. Paul's	Service	
1900	2	1	10:00	St. Paul's	Service	
1900	2	2	10:00	St. Paul's	Service	
1900	2	3	10:00	St. Paul's	Service	
1900	2	4	10:00	St. Paul's	Service	
1900	2	5	10:00	St. Paul's	Service	
1900	2	6	10:00	St. Paul's	Service	
1900	2	7	10:00	St. Paul's	Service	
1900	2	8	10:00	St. Paul's	Service	
1900	2	9	10:00	St. Paul's	Service	
1900	2	10	10:00	St. Paul's	Service	
1900	2	11	10:00	St. Paul's	Service	
1900	2	12	10:00	St. Paul's	Service	
1900	3	1	10:00	St. Paul's	Service	
1900	3	2	10:00	St. Paul's	Service	
1900	3	3	10:00	St. Paul's	Service	
1900	3	4	10:00	St. Paul's	Service	
1900	3	5	10:00	St. Paul's	Service	
1900	3	6	10:00	St. Paul's	Service	
1900	3	7	10:00	St. Paul's	Service	
1900	3	8	10:00	St. Paul's	Service	
1900	3	9	10:00	St. Paul's	Service	
1900	3	10	10:00	St. Paul's	Service	
1900	3	11	10:00	St. Paul's	Service	
1900	3	12	10:00	St. Paul's	Service	
1900	4	1	10:00	St. Paul's	Service	
1900	4	2	10:00	St. Paul's	Service	
1900	4	3	10:00	St. Paul's	Service	
1900	4	4	10:00	St. Paul's	Service	
1900	4	5	10:00	St. Paul's	Service	
1900	4	6	10:00	St. Paul's	Service	
1900	4	7	10:00	St. Paul's	Service	
1900	4	8	10:00	St. Paul's	Service	
1900	4	9	10:00	St. Paul's	Service	
1900	4	10	10:00	St. Paul's	Service	
1900	4	11	10:00	St. Paul's	Service	
1900	4	12	10:00	St. Paul's	Service	
1900	5	1	10:00	St. Paul's	Service	
1900	5	2	10:00	St. Paul's	Service	
1900	5	3	10:00	St. Paul's	Service	
1900	5	4	10:00	St. Paul's	Service	
1900	5	5	10:00	St. Paul's	Service	
1900	5	6	10:00	St. Paul's	Service	
1900	5	7	10:00	St. Paul's	Service	
1900	5	8	10:00	St. Paul's	Service	
1900	5	9	10:00	St. Paul's	Service	
1900	5	10	10:00	St. Paul's	Service	
1900	5	11	10:00	St. Paul's	Service	
1900	5	12	10:00	St. Paul's	Service	
1900	6	1	10:00	St. Paul's	Service	
1900	6	2	10:00	St. Paul's	Service	
1900	6	3	10:00	St. Paul's	Service	
1900	6	4	10:00	St. Paul's	Service	
1900	6	5	10:00	St. Paul's	Service	
1900	6	6	10:00	St. Paul's	Service	
1900	6	7	10:00	St. Paul's	Service	
1900	6	8	10:00	St. Paul's	Service	
1900	6	9	10:00	St. Paul's	Service	
1900	6	10	10:00	St. Paul's	Service	
1900	6	11	10:00	St. Paul's	Service	
1900	6	12	10:00	St. Paul's	Service	
1900	7	1	10:00	St. Paul's	Service	
1900	7	2	10:00	St. Paul's	Service	
1900	7	3	10:00	St. Paul's	Service	
1900	7	4	10:00	St. Paul's	Service	
1900	7	5	10:00	St. Paul's	Service	
1900	7	6	10:00	St. Paul's	Service	
1900	7	7	10:00	St. Paul's	Service	
1900	7	8	10:00	St. Paul's	Service	
1900	7	9	10:00	St. Paul's	Service	
1900	7	10	10:00	St. Paul's	Service	
1900	7	11	10:00	St. Paul's	Service	
1900	7	12	10:00	St. Paul's	Service	
1900	8	1	10:00	St. Paul's	Service	
1900	8	2	10:00	St. Paul's	Service	
1900	8	3	10:00	St. Paul's	Service	
1900	8	4	10:00	St. Paul's	Service	
1900	8	5	10:00	St. Paul's	Service	
1900	8	6	10:00	St. Paul's	Service	
1900	8	7	10:00	St. Paul's	Service	
1900	8	8	10:00	St. Paul's	Service	
1900	8	9	10:00	St. Paul's	Service	
1900	8	10	10:00	St. Paul's	Service	
1900	8	11	10:00	St. Paul's	Service	
1900	8	12	10:00	St. Paul's	Service	
1900	9	1	10:00	St. Paul's	Service	
1900	9	2	10:00	St. Paul's	Service	
1900	9	3	10:00	St. Paul's	Service	
1900	9	4	10:00	St. Paul's	Service	
1900	9	5	10:00	St. Paul's	Service	
1900	9	6	10:00	St. Paul's	Service	
1900	9	7	10:00	St. Paul's	Service	
1900	9	8	10:00	St. Paul's	Service	
1900	9	9	10:00	St. Paul's	Service	
1900	9	10	10:00	St. Paul's	Service	
1900	9	11	10:00	St. Paul's	Service	
1900	9	12	10:00	St. Paul's	Service	
1900	10	1	10:00	St. Paul's	Service	
1900	10	2	10:00	St. Paul's	Service	
1900	10	3	10:00	St. Paul's	Service	
1900	10	4	10:00	St. Paul's	Service	
1900	10	5	10:00	St. Paul's	Service	
1900	10	6	10:00	St. Paul's	Service	
1900	10	7	10:00	St. Paul's	Service	
1900	10	8	10:00	St. Paul's	Service	
1900	10	9	10:00	St. Paul's	Service	
1900	10	10	10:00	St. Paul's	Service	
1900	10	11	10:00	St. Paul's	Service	
1900	10	12	10:00	St. Paul's	Service	
1900	11	1	10:00	St. Paul's	Service	
1900	11	2	10:00	St. Paul's	Service	
1900	11	3	10:00	St. Paul's	Service	
1900	11	4	10:00	St. Paul's	Service	
1900	11	5	10:00	St. Paul's	Service	
1900	11	6	10:00	St. Paul's	Service	
1900	11	7	10:00	St. Paul's	Service	
1900	11	8	10:00	St. Paul's	Service	
1900	11	9	10:00	St. Paul's	Service	
1900	11	10	10:00	St. Paul's	Service	
1900	11	11	10:00	St. Paul's	Service	
1900	11	12	10:00	St. Paul's	Service	
1900	12	1	10:00	St. Paul's	Service	
1900	12	2	10:00	St. Paul's	Service	
1900	12	3	10:00	St. Paul's	Service	
1900	12	4	10:00	St. Paul's	Service	
1900	12	5	10:00	St. Paul's	Service	
1900	12	6	10:00	St. Paul's	Service	
1900	12	7	10:00	St. Paul's	Service	
1900	12	8	10:00	St. Paul's	Service	
1900	12	9	10:00	St. Paul's	Service	
1900	12	10	10:00	St. Paul's	Service	
1900	12	11	10:00	St. Paul's	Service	
1900	12	12	10:00	St. Paul's	Service	

○○○○○○ 模 擬 (汽車) ○○○○○○

通 道	频 率	功 率	频 道	功 率	频 道	功 率
1	100	100	100	100	100	100
2	200	200	200	200	200	200
3	300	300	300	300	300	300
4	400	400	400	400	400	400
5	500	500	500	500	500	500
6	600	600	600	600	600	600
7	700	700	700	700	700	700
8	800	800	800	800	800	800
9	900	900	900	900	900	900
10	1000	1000	1000	1000	1000	1000



產 · 品 · 目 · 錄

○○○○○○○○ 模 擬 (機車) ○○○○○○○○

2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79</																						

模 擬 (其他艦艇) ○○○○○○

T	A	S	Fid	Hd	60 T 100	10	10
S	2		70	90	100	E	
			80	90	100	C	
			90	100	100	C	

○○○○○○ 模 擬 (坦克) ○○○○○○

[illegible]

●●●●●●●●●● 動作模擬 ●●●●●●●●●●

[illegible]

○○○○○○ 模 擬 直升機 ○○○○○○

其他

合	代	站	大	眼	第99	站	HC5Y	
台	代	站	大	眼	第107	站	HC5Y	聯合鐵路便所

○○○○○○○○ 模 擬 (飛機) ○○○○○○○○

●●●●●●●● 香港地區價目表 ●●●●●●●●

[illegible]

○○○○○○ 模 擬 潛艇 ○○○○○○

[illegible]

要目 前期雜誌

第31期

GAME在燒

古堡禁地十種死法大公開
築城大師

電腦教學

快快樂樂學打字、魔眼殺機

PC地帶

快快樂樂學打字二秘招——
磁片濃縮法、沒有硬碟也能
自行建立打字課程

隆中對

狼行千里一談傳統戰略遊戲

補習班

閱讀 RPG II

國外報導

魯卡斯遊戲發展史
專訪 DYNAMIX 總裁

遊戲攻略

火星之旅 (一)
魔眼殺機 (一)
銀河風雲心得篇
中國之心完結篇
洪荒帝國之旅 (三)

特別報導

中國之心製作過程
新幻想空間！
納粹飛行歷史

百戰天龍

銀河飛將超強火力修改、
防護罩裝甲大公開
武士傳說物品及武器修改法
終極戰士II魔王安息法
光速先鋒超級戰艦
死亡潛航II魚雷精準命中
裝甲雄獅秘技篇
賭城大眼增錢術
銀河帝國傳技巧一二談、
玩股票賺大錢

邁向寫GAME之路

羊入蛇口

請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。
二、低利兌換票據之存款，請於兌換前一日、二天存入，必要時，可請
存款局先以電話通知到創中心局，惟在途電話費由存款人負擔，如
因電話故障等原則無法及時通知者，應由存款人自行負責。

收據號碼：

局號：

郵政劃撥儲金存款單			
收款人	帳號 40423740	戶名 謝明奇	郵局郵章
新臺幣： (請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大字寫出數額未加一、整字)		姓名	住址
郵局郵章		寄款人	電話
		(郵遞區號)	

主管：

經辦員：

在埠內無機器印
在埠外請加郵費

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號	工作站號		

本聯由劃撥中心存查

手管	次
----	---

主管：

經辦員：

郵政劃撥儲金存款通知單			
收款人	帳號 40423740	戶名 謝明奇	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
新臺幣： (請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大字寫出數額未加一、整字)		姓名	住址
郵局郵章		寄款人	電話
		(郵遞區號)	

手管	次
----	---

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

◎存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。
◎帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。



第32期

羣英會客

築城大師、破壞神傳說

國內報導

第二屆金磁片獎頒獎典禮

目擊報導

高雄 DBS 座談會

臺北松山軟體展特別報導

PC地帶

魔眼殺機無敵程式

遊戲天地

立體花式撞球金錢修改法

鐵路大亨討價還價

紅爵士空戰英雄必殺法

烏龍吸血鬼無敵版

三國演義修改篇

浩劫餘生物品修改法

用越杜鵑窩—時光倒流

組合語言學與問

三國演義修改工具程式

(一)

英雄交響曲

支援魔奇音效卡的鐘

超級作曲家—輔助作曲程式

PART II

遊戲攻略

洪荒帝國之旅完結篇

魔眼殺機完全攻略(二)

火星之旅完全攻略(二)

拯救地球完全攻略(三)

魔戒少年完全攻略(一)

國外報導

CPU 攻防戰

特別報導

幻想空間 V、銀河飛將

威利奇遇記

金磁片作品起跑預備

聖域傳說、三國外傳、魔臣

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」
資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄
文字及規格必須與本單完全相同，如
有增刪或改印其他文字者，應請存款
人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

☐半年6期360元 ☐一年12期720元

自____年____月號至____年____月號止

☐新訂戶 ☐續訂戶(訂戶編號____)
年齡____ 職業____ 電話____

二、本人欲郵購下列產品

☐遊戲 ☐魔奇音效卡 ☐過期雜誌

產品名稱____ 總金額____

三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量____片
維修費____ + 郵資____ = 總金額____

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限，
否則應請換單另填。

魔法門Ⅲ要中文化？

別開玩笑了！那麼多的訊息，怎麼可能？
就因為訊息超多，才顯得中文化值得啊！

那麼，螢幕上看到的都是中文了哦？
Of Course，不然還叫中文化！
嘿！這下真的不用再辛苦地猛K字典了！

簡直帥呆了！



NEW WORLD COMPUTING

魔法門Ⅲ

好GAME變中文
不用多廣告，等你自己走一遭！



啓亨軟硬碟擴充卡 DATA COMPRESSION CARD

軟硬兼施・大小通吃

花費有限・空間無限

- 在絕不影響您資料存取，傳輸的前提下，可將您的硬碟和軟碟，RAM卡，可寫性光碟，BERNOLLI盒，的記憶容量擴充二倍到三倍之多。
- 完全適用於MS和PC DOS 3.X・4.X，更包含了COMPAQ DOS 3.31 以及最新的MS-DOS 5.0 版本。
- 在各種中文系統和MICROSOFT WINDOWS 3.0之中，能够完全的匹配，更可發揮系統中最大的功能。
- 完全負責的售後維修服務，無須擔心您的卡成為“孤兒”，詳細的中文安裝說明，配合原文安裝說明，讓您事半功倍，裝得安心，用得愉快。



全省統一售價 未含稅

NT 3990 元